С. Водолеев

SUPER энциклопедия

ФАНТОМ

ACT PUBLISHERS

PC

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

СТРАТЕГИИ И ИМИТАТОРЫ

СУПЕРЭнциклопедия PC:
Стратегии и Имитаторы

В ЭТОЙ книге:

- детальнейшие, подробнейшие руководства по лучшим динамическим стратегиям - **Red Alert**, **Z**, **Warwind**, **GeneWars**
- описание лучшего на сегодняшний день авиаимитатора **F22** и гениальной серии имитаторов боевого робота - **Mechwarrior II**, **Mechwarrior II: Ghost Bear Legacy**, **Netmech**, **Mechwarrior II: Mercenaries**
- бессмертная классика фэнтэзи-стратегий - **Master of Magic** - игра, в которую можно сражаться ВЕЧНО !
- полное решение ВСЕХ миссий и заданий для ВСЕХ описанных игр! А также детальная информация о боевых единицах, заклинаниях, сооружениях и много о чем еще ...
- скрытая информация, секретные коды, специальные возможности
- все игры пройдены до конца и профессионально исследованы

СУПЕРЭнциклопедия

Мы просто-напросто самые лучшие!

ФАНТОМ
ПРОФЕССИОНАЛЫ В МИРЕ ИГР

СУПЕРэнциклопедия PC

Стратегии и Имитаторы

Выпуск 1

Автор-составитель: Водолеев С.Г.
Художник: Алексей Кондаков

ACT
ИЗДАТЕЛЬСТВО
Москва
1997

Все упомянутые в данном издании товарные знаки и зарегистрированные товарные знаки принадлежат своим законным владельцам.

ISBN 5-15-000490-1

Эта книга известного специалиста по компьютерным играм Сергея Водолеева открывает собой новую мощную серию, адресованную прежде всего любителям стратегических и экономических игр различного плана и поклонникам имитаторов разнообразных боевых машин. Автор предлагает вашему вниманию максимально подробные описания игр, включающие описания каждой миссии или задания, все возможные секретные коды и рекомендации опытных игроков. Упор в первом томе сделан на новые стратегические игры реального времени, хотя не забыта и классика. Раздел имитаторов посвящен в основном боевым роботам, но любители авиации найдут там руководство по самому совершенному на сегодняшний день имитатору самолета. Как всегда, материал богато и с юмором проиллюстрирован.

СПИСАНО
РАЗРЕШЕНО К ПРОДАЖЕ
45152-97
ГПНТБ СО РАН
Гос. Публ. Науч-тех. библиотека
СВЕРЕНО
2002

© С.Г.Водолеев, 1997
© ООО "Издательство АСТ-ЛТД", 1997

СОДЕРЖАНИЕ

Введение 5

Условные обозначения....8

Стратегические игры 9

Red Alert 26

Warwind 84

Genewars 182

Z 232

Master of Magic 261

Offensive 401

Игры-имитаторы 407

F22: Lightning-2....414

Cara o Battletech 466

Mechwarrior II 488

Mechwarrior II: NetMech 561

Mechwarrior II: GBL 574

Mechwarrior II: Mercenaries 609

ThunderStorm Firehawk 2 667

Savage....685

Детальное содержание тома 691

Благодарности

В те жизненные моменты, когда мне трудно, грустно или депрессивно, меня всегда поддерживает сознание того, что в мире существует Max More и движение в поддержку Экстропии, им созданное. Я разделял эти идеи задолго до того, как узнал об Экстропии, и теперь осознание того, что я не одинок, всегда придает мне силы.
Посетите http://www.c2.net/~exi/, возможно это означает что-нибудь и для вас.

Спасибо всем моим русским и американским друзьям из Internet, особенно из Sloth II, Resort и Russia - они также всегда поддерживают меня и благодаря им киберпространство привлекает меня зачастую больше агрессивного реального мира. Привет, Cheburashka, Miriam, Rolling, Red, Thanatos, Giraf, Shewolf, Base, Dex, Samena, Oggie, Princess Dashkova, Shtirlitz, Drepper, Explorer и все-все-все!
Привет также Great Uncle, так разочаровавшемуся в Лабиринте.

Спасибо Диме Редлиху и Саше Курило из компании Мультимедиа-Клуб, за дружбу и всестороннюю поддержку.

Спасибо всем сотрудникам компании Фантом, особенно Паше Анджану и Славе Яцницкому. Их помощь неоценима, особенно в последнее время. А также Олегу Тарасову, который, правда, иногда любит бездельничать, что с моей точки зрения, просто ужасно.

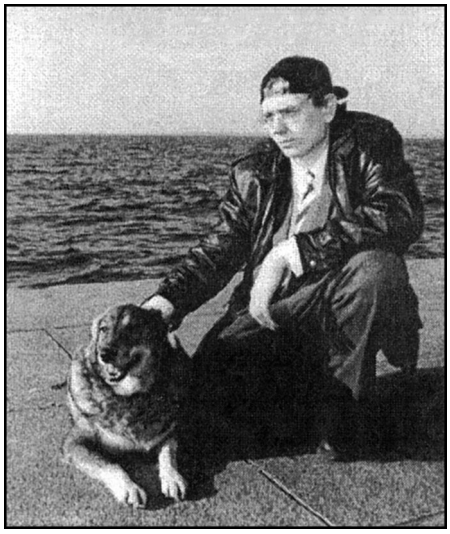
А также спасибо Мещанчуку Антону Владимировичу, за предоставление доступа к его коллекции игр, общую поддержку и заботу.

И еще одно спасибо авансом компании 'Компьютерные Сети', которая, надеюсь, уж скоро наконец-то снабдит нас неограниченным доступом в Интернет. Хочется верить.

Большой привет Олесе Сербиной, которая всегда умеет преподнести какой-нибудь сюрприз и слишком любит приключенческие игры .

А также Геннадию Батракову, который постоянно оценивает нас выше, чем мы того заслуживаем, а также по странному стечению обстоятельств убежден, что компьютер под управлением Windows'95 - это та штука, которая всегда должна работать. Это заблуждение.

My personal great thanks to Zugg (irl Mike from Los Alamos). zMUD client is great!!! WOW!



Привет, друзья!

Вы держите в руках первый том **СУПЕР**Энциклопедии PC: **Стратегии и Имитаторы**. Эта книга - одна из первых в новой большой серии, посвященной компьютерным играм, которую подготовили для вас издательство АСТ и компания Фантом. Мы очень надеемся, что именно **СУПЕР**Энциклопедия станет для вас самым надежным спутником в поистине необьятном мире информационных развлечений. Мире, стремительно растущем практически каждый день, ведь прогресс движется, и все больше и больше людей в мире осознают роль компьютеров как своих неотьемлемых спутников в работе и повседневной жизни, как товарищей и помощников, как средство общения и окно в киберпространство, и, наконец, как самое невероятное устройство для развлечения, когда-либо созданное человеком. Пусть это будет домашняя приставка, пусть мощный настольный Pentium Pro, пусть терминал Internet - это правильно и хорошо. Любите свои компьютеры, как любим их мы, потому что они стали для нас друзьями. Играйте в игры, как это делаем мы, ибо кто скажет что это не замечательнейшее времяпрепровождение, и кроме того, кто поручится, что вся реальность - это не одна большая игра? Мечтайте о будущем, как мечтаем мы увидеть технические чудеса, уже такие близкие. И сверхмощные компьютеры, позволяющие добиться суперкачественного трехмерного синтеза. И полноценные устройства виртуальной реальности - работающие прототипы которых существуют уже сейчас, а ведь чуть позже, с изобретением наконец прямого нейронного интерфейса 'человек-машина' искуственная реальность сканет неотличимой от настоящей! И Информационную Супермагистраль, примитивным прототипом которой сейчас является Internet, невообразимые технологические возможности которой позволят нам соединить эти виртуальные миры и играть в потрясающие сетевые игры - представьте, сотни и тысячи людей со всех уголков планеты, общающихся в фантастической Электронной Вселенной будущего! И прямого потомка этой магистрали - Единое Информационное Пространство, в котором будет существовать человечество, которое наконец-то сможет абстрагироваться от тягот физического бытия и придумать для себя игры, уже принципиально иные. Подумайте - ведь многое из этого мы увидим и испытаем уже при своей жизни, а не когда-то там в далеком будушем!

Мы знаем игры. Мы - это Сергей Водолеев, посвятивший более десяти лет своей жизни компьютерным играм, начиная с 8-битного Apple и первых IBM PC XT, пилотировавший Jet и удивлявшийся чудесам King's Quest I, загружавшегося с 360Kb пятидюймового диска. Мы - это ребята из компании Фантом, которые также на представляют своей жизни без этого удивительного куска железа и кремния, обладающего магической способностью создавать миры из набора нолей и единичек и пробуждать спящее воображение. Вся история игр прошла перед нами. Это и наша история в чем-то. Мы любим игры. И испытываем горячее желание поделиться этим чувством со всеми. Помочь советом тем, кто как мы, умеет без остатка погружаться в мир воображения, и обьяснить тем, кто пока не с нами, как это здорово и удивительно - ИГРАТЬ!

У нас есть желание и есть возможности. Возможно, кто-то из вас уже знаком с нашими работами - несколько замечательных книг по играм, сотни публикаций в Петербургской и центральной компьютерной прессе, телепередачи, настольные игры и много чего еще (было время, чего мы только не пробовали). Мы очень рады сотрудничать теперь с одним из крупнейших издательств - АСТ, которое прекрасно понимает, насколько любителям игр всей России недостает действительно качественных книг по предмету их хобби, а для кого-то и неподдельной страсти.

Итак, мы делаем это для вас. Знакомтесь - **СУПЕР**Энциклопедия! Целых три направления **СУПЕР**Энциклопедии РС, каждое из которых будет состоять из множества томов.

Стратегии и Имитаторы - для тех, кто любит предводительствовать толпами орков, руководить атаками огнеметных танков, сбрасывать на враждебные планеты термоядерные бомбы и контейнеры с биологическим оружием, осаждать крепости злобных колдунов армиями троллей и драконов а также пилотировать высокотехнологические чудеса настоящего и будущего - совершенные истребители, аэрокосмические штурмовики, чудовищные человекоподобные боевые роботы и просто тяжеловооруженные гоночные автомобили. Мы постарались дать всю информацию, которая только может потребоваться -начиная с описания интерфейса и заканчивая перечнем всех боевых единиц, рекомендаций по применению заклинаний, стратегических и тактических советов, а главное - описание и рекомендации по прохождению абсолютно всех миссий и заданий.

Приключенческие и Ролевые Игры - для любителей раскручивать сюжеты, часто превращенные неуемной фантазией авторов игры в нечто совершенно невообразимое, путешествующих в самых немыслимых местах - по мрачным просторам космоса, в ярких красочных сказках, в забавных, порой черезчур, обиталищах героев комиксов, в прошлом, настоящем, будущем, воображаемом, альтернативном, кибернетическом и прочих планах бытия, наслаждаясь не только блеском воображения, но и талантом художников, аниматоров и музыкантов, создававших игру. А также для любителей перевоплощаться в отважных, но слишком прямодушных воинов, коварных ихитрых магов и других жителей фэнтэзи-миров, уходящих на часы, недели и месяцы в сладкую реальность эскапизма, обшаривающих подземелья и лабиринты, коллекционирующих головы гигантских муравьев и древних драконов, наслаждающихся мощью волшебного оружия и поистине чарующей силой заклинаний высокого уровня. Ни для кого не секрет, как тяжело иногда бывает, когда нельзя продолжить существование в любимом мире буквально из-за глупости, когда не знаешь как открыть секретную дверь, где найти персонажа, который даст очередное задани или что принести королю, чтобы он наконец отдал вам волшебный доспех ... Часто не хочется, например, идти в лавку, чтобы разобраться, что же лучше -обсидиановый пластинчатый доспех или кольчатый, но зачарованный ... Мы работали, чтобы этих проблем для вас больше не существовало. И в самых последних играх, и в старой доброй классике, о существовании которой счастливые владельцы последних моделей Pentium даже не догадываются. А зря.

Круши и Жги - книги в помощь любителям острых ощущений, привыкших не снимать палец с гашетки и никогда не тормозить на поворотах. Для всех тех, для которых главное - движение и действие! Будь то гонки на выживание бронированных такси в безумном городе, стремительный бег за очередным страшным монстром с моторным пулеметом наперевес и огнеметом за плечами, охота на минотавра в мрачном лабиринте, смертельный турнир-единоборство с тварями из иных миров и измерений, очистка развалин тюрьмы с базукогитарой наперевес, уничтожение полчищ псевдоврагов с нулевым интеллектом с помощью суперистребителя, или веселая перестрелка вооруженных гранатометами и черт знает чем еще леммингоподобных чер-

вяков. Все это - динамично и весело, все заставляет радоваться жизни и слегка щекочет нервы - а можем ли мы позволить это себе в реальной жизни? Вы испытывали настоящее головокружение, заглядывая за край высотного здания в Terminator: Future Shock? Вы ощущали сполна всю несправедливость этого мира, когда оппонент в Duke Nukem 3D по локальной сети всаживал в вас из-за угла ракету? Если нет, попробуйте! Слишком сильно для вас ? Нет проблем - мир динамических игр богат и совершенно добрыми, милыми, забавными играми - да ведь практически по каждому диснеевскому мультфильму существует игра! Вы не знали? Мы поможем здесь. Как ни странно, и здесь есть что сказать. И как\что выбрать, и как разобраться, и как пройти до конца, и как честно, но квалифицированно выиграть у друзей по сети или модему, и как сжульничать (но только с компьютером, пожалуйста) при помощи секретных кодов.

Кроме PC-энциклопедий (а и они весьма неплохи, правда?) регулярно выходят тома **СУПЕР**Энциклопедии 3DO, которая весьма распространена в нашей стране, так как одно время существенно превосходила по возможностям ту же PC и **СУПЕР**Энциклопедии PlayStation, которая стремительно набирает массовую популярность, благодаря прежде всего огромному потоку игр для нее, подчас совершенно невероятных с точки зрения любого PC-шника. Уверяем вас, даже наличие самого мощного персонального компьютера не ликвидирует вашего желания приобрести современную мощную видеоприставку.

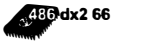
Итак, читайте и выигрывайте! Мы с вами! Всерьез и надолго!

Сергей Водолеев

vodoleev@usa.net
www.comset.spb.ru/vodoleev

Условные обозначения

При описании игр были использованы следующие обозначения:



тип и частота процессора.

объем оперативной памяти.

быстродействие CD-ROM-драйва.

быстрая видеокарта.

низкое разрешение (например, 320x200 или 320x240).

высокое разрешение (например, 320x400 или 640x480).

сверхвысокое разрешение (например, 800x600 или 1024x768).

операционная система MS-DOS.

операционная система MS Windows 3.1 или 3.11/Windows 95.

операционная система MS Windows 95.

количество компакт-дисков.

размер RIP-версии игры на винчестере в неупакованном виде.

размер RIP-версии игры, запакованной архиватором ZIP.

в игре активно используется оцифрованное видео.

в игре активно используется оперативный трехмерный обсчет.

возможное количество играющих.

вариант игры нескольких игроков за одним компьютером.

вариант игры нескольких игроков по почте.

вариант игры нескольких игроков по кабелю.

вариант игры нескольких игроков по модему.

вариант игры нескольких игроков по локальной сети.

вариант игры нескольких игроков по Internet.

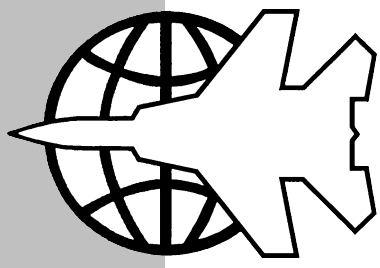
вариант управления при помощи клавиатуры.

вариант управления при помощи мыши.

вариант управления при помощи джойстика.

Если рядом с устройством управления поставлен восклицательный знак (!), значит, данное устройство наиболее удобно для управления.

На экране монитора указана операционная система, для которой создана игра. Возможны четыре варианта: **MS-DOS** - игра сделана под DOS, не знает о существовании Win95, но возможно, под нею идущая (а может быть и нет); **Windows 95** - игра, сделана исключительно под Win95 и использует ее специфические возможности; **MS-DOS, Windows 95** - игра, работающая как под DOS, так и под Win'95, обычно лучше под DOS; **MS-DOS and Windows 95** - игра существует в различных версиях - отдельно под DOS и отдельно под Win'95, каждая из которых оптимизирована под свою платформу.



СТРАТЕГИЧЕСКИЕ ИГРЫ

СТРАТЕГИЧЕСКИЕ ИГРЫ

Жанр стратегии приобретает все большую популярность - это вполне очевидный факт. В западных игровых журналах минувший 1996 год именовали не иначе, как "годом стратегии". Парадоксально, но факт: для IBM стратегических игр выходит больше, чем аркад. Впрочем, подобный дисбаланс имел место почти всегда, но если в старые времена он объяснялся тем, что PC был совсем не приспособлен к быстрому и плавному выводу на экран яркой графики аркадных игр, то теперь же все мыслимые ограничения остались в прошлом, и на пользователей IBM действительно обрушился поток аркадных хитов, конвертированных со всех существующих телеприставок, начиная с шестнадцатибитных и кончая шестидесятичетырехбитными. Но и поток стратегий стал куда более бурным и полноводным - появляются все новые игры, выходят продолжения старых хитов. Стратегии в реальном времени потеснили даже такой устойчиво популярный жанр, как трехмерные "крошилки" с "видом из глаз" - сейчас уже мало кто сомневается в том, что Warcraft-2 не менее, если не более, популярен среди широких масс геймеров, нежели Quake или Duke Nukem 3D. Самые популярные PC-стратегии в последнее время все в больших количествах появляются и на телеприставках нового поколения. (Впрочем, справедливости ради следует отметить, что версии таких хитов, как Dune-2 и Powermonger, существовали и для Sega и SNES). Единственной платформой, на которой так и не появилось стратегических игр, остаются разве что игровые автоматы (хотя как знать). Так что нам остается констатировать факт - стратегические игры давно перестали быть развлечением для узкого круга фанатиков и завоевывают все более широкие массы.

В чем же причины столь бурно растущей популярности? Что представляют из себя стратегические игры, с чего началась их история, и что ждет этот жанр в будущем? На эти вопросы мы постараемся дать исчерпывающие ответы.

Сами слова "стратегия" и "стратег" имеют греческое происхождение. Стратегами называли, например, афинских полководцев во время греко-персидских войн, бушевавших в V веке до нашей эры. Как и все прочие должности в этом демократическом городе-государстве, должность полководца была выборной. Персы люто ненавидели греков (существует легенда, согласно которой персидский царь Дарий повелел одному из своих слуг ходить за ним по пятам и регулярно кричать чуть ли не в ухо: "Владыка! Не забудь о греках!"), и вопрос стоял о физическом существовании греков вообще и афинян в частности. Так что жители Афин не поскупились и избрали сразу десять стратегов. Ситуация с командованием у них была более чем странная - каждый из десяти стратегов командовал войсками в течение одного дня, затем передавал командование следующему коллеге. Причем у каждого из них была своя точка зрения на то, как именно нужно воевать с персами. Вскоре и рядовым грекам, и самим стратегам стало ясно, что при такой системе командования они много не навоюют, и пост верховного главнокомандующего уступили Мильтиаду - опытному воину, прекрасно знавшему особенности тактики персов. Под командованием Мильтиада афиняне одержали блестящую победу в Марафонской долине, наголову разгромив персидские полчища, имеющие более чем десятикратное превосходство в численности (хотя насчет именно десятикратного греческие источники могут и слегка преувеличивать).

Итак, стратеги-полководцы появились еще в далекой древности: египтян, вавилонян, ассирийцев также вели в бой военачальники, которые перед боем разрабатывали план сражения и по мере возможности старались его осуществить, правда, и стратеги, и стратегия именовались у них своими терминами. В обязанности полководца во все времена входила правильная расстановка сил перед боем, предугадывание возможных действий противника, использование всех мыслимых факторов, которые сулят успех в сражении.

А когда же появились первые стратегические игры? Неужели только с появлением первых персональных компьютеров? Неужели лишь в столь позднюю эпоху у невоенных людей возникло желание пусть недолго, но все-таки побывать в роли полководцев? Конечно же, нет - стратегические игры являются, по меньшей мере, ровесниками войн и появились тогда, когда война превратилась в нечто иное, чем столкновение стенка на стенку двух племен, вооруженных дубинками и каменными топорами, когда возникли более или менее профессиональные армии, рода войск, использующие различные тактические приемы. Например, копейщики, наступающие плотным сомкнутым строем и вооруженные длинными копьями, великолепно справляются с конницей, но откровенно слабы в борьбе с обычной пехотой, снабженной мечами или топорами, лучники способны выкашивать шеренги врага на дальних дистанциях, но почти беззащитны в ближнем бою - значит, возникла необходимость планировать военные действия. Выход из положения вполне очевиден - почему бы не сделать из подручного материала фигурки, изображающие воинов, как своих, так и вражеских, не расставить их на предполагаемом поле боя и не устроить имитацию сражения? Конечно же, подобные игры были уделом не только профессиональных стратегов, но и гражданских лиц, располагающих достаточным запасом свободного времени. И наверняка подобные стратегические игры вам уже знакомы - неужели в детстве вы никогда не играли в солдатиков? Но не удивляйтесь - в солдатиков люди играли и тысячелетия назад, о чем красноречиво свидетельствуют археологические находки.

Впрочем, римляне, например, любили поиграть, если так можно выразиться, и в "живых солдатиков": на арене римского Большого Цирка сходились, на потеху публике, и проштрафившиеся легионы, и греческие фаланги, и индийские боевые слоны, устраивались настоящие осады крепостей и даже полноценные морские сражения. Впрочем, потеха публики была далеко не основной причиной этих кровавых зрелищ - римские полководцы могли экспериментальным путем в мирное время выявить достоинства и недостатки тех или иных видов войск.

Но в отдаленные эпохи стратегические игры все же не обладали массовой популярностью: война была обыденной реальностью, без всяких там игр. Не будем брать всю историю человечества (слишком уж обширная тема), возьмем, например, историю средневековой Европы - перед нами простирается бесконечная, почти непрерывная череда кровопролитных войн, многие из которых не затихали в течении десятилетий и даже столетий (достаточно вспомнить Столетнюю войну между Англией и Францией). В эту эпоху даже ныне миролюбивая нейтральная Швейцария славилась не своими часами, ножами и банками, а неустрашимой наемной пехотой. Да, тут уж не до игры в солдатики, когда живые солдаты ломают тараном ворота твоего города и вот-вот хлынут на улицы для того, чтобы грабить и убивать, и вообще всячески веселиться на свой солдатский манер. Солдатам тем более нет нужды играть в военные игры - война для них становится обыденной жизнью, им почти каждодневно приходится убивать, и в любой момент могут убить их самих.

Как ни странно, наибольшую популярность игры, посвященные войне, приобретают в мирное время, и играют в них вполне мирные люди. Например, страстным поклонником игры в солдатики был известный фантаст Герберт Уэллс. Мировых войн (в том числе, и с применением атомного оружия!), войн между мирами, глобальных катаклизмов, которые он красочно описывал в своих романах ("Когда спящий проснется", "Освобожденный мир", "Война в воздухе", "Война миров" и т. п.) ему казалось мало, и он просто обожал переигрывать с друзьями известные исторические сражения.

Вот мы и подошли вплотную к вопросу о популярности стратегических игр. Популярность

эта объясняется очень просто - человеку, далекому от войны, и автомат-то державшему лишь на уроках НВП в школе, все равно хочется почувствовать себя великим полководцем и, вместе с тем, не нести того громадного груза ответственности, который ложится на плечи реальных военачальников. Война, проигранная в реальной жизни - более чем неприятная вещь. Иногда речь идет о физическом истреблении проигравшего народа или об утрате им национальной самобытности, полной ассимиляции победителями, или же проигравшим навязываются позорные условия мирного договора (достаточно вспомнить печально знаменитый Версальский договор, навязанный Германии после Первой Мировой войны). В игре же все обстоит несколько иначе - проигравшего в худшем случае ждет лишь жестокая депрессия и жгучее желание взять реванш.

Другая причина популярности стратегических игр заключается в том, что они, как и все прочие разновидности игр, дают игроку средство бежать от реальности - кто-то мечтал бы увидеть себя во главе непобедимых римских легионов, кто-то болезненно сокрушается о том, что не родился в эпоху крестовых походов, кто-то спит и видит колонны танков, вздымающих пыль на дорогах Европы в далеких сороковых, кого-то мучает мечта о мировом господстве, кто-то жаждет покорять миры, знакомые по фэнтэзийной и научно-фантастической литературе. Реализовать все эти желания на практике более чем невозможно, так что остается один лишь выход - игра.

В игре вы можете не только переигрывать заново известные сражения и войны, но и стать абсолютным властителем целой страны или даже целой планеты, и покорять сопредельные миры или страны, создавая великие империи. К тому же во многих играх вам предстоит заниматься не только военными действиями, но и экономическим развитием - вам приходится решать весь комплекс проблем, которыми занимается реальный абсолютный монарх. Ни с чем не сравнимое удовольствие - разрабатывать все новое, все более совершенное оружие массового уничтожения и незамедлительно обрушивать технические новинки на головы ни о чем не подозревающих врагов. Кстати, довольно часто поклонники стратегических игр, посвященных какому-то определенному периоду человеческой истории, досконально разбираются в предмете своих интересов - от них вы можете получить исчерпывающую справку об архитектурных особенностях средневековых замков или о тактико-технических характеристках немецких и советских танков времен Второй Мировой. Когда встречаются двое или трое, не говоря уж о большем количестве, подобных фанатиков, и разгорается ожесточенная дискуссия - постороннему человеку может показаться, что они сами брали эти замки или сидели за рычагами этих танков. Посторонний человек будет почти что прав. Тяга таких людей к стратегическим играм более чем понятна: одно дело - с трепетом листать альбомы по средневековой архитектуре или разглядывать черно-белые фотографии грозных боевых машин, и совсем другое - лично осаждать замки или вести в бой танковые колонны.

С чего же начиналась история компьютерных стратегических игр? Как легко догадаться, игра в солдатики является лишь отдаленным предком, а каковы же более близкие родственники? В XX веке появилась разновидность настольных игр, более или менее похожих на нынешние компьютерные игры; они так и назывались - wargames (военные игры), и представляли собой карту поля боя, разбитую на шестигранные клетки-гексы. По этим клеткам игроки перемещали свои дивизии, проводили наступательные и оборонительные операции. Wargames отличаются обширной системой правил, позволяющих добиться немалого реализма в имитации военных действий. Да и к тому же и само игровое поле не слишком отдаленно напоминало настоящие карты, которые расстилались на обширных столах в настоящих штабах, и над которыми склонялись настоящие генералы. Мало кому известно, что и настоящие генералы были не прочь поиграть

в wargames - например, в советском Генеральном Штабе незадолго до войны проводилась игра на тему вероятного вторжения немцев. За немцев играл Георгий Константинович Жуков и блестяще выиграл, что, впрочем, ничуть не помешало ему громить немцев в ходе реальных сражений.

История компьютерных стратегических игр также начинается с wargame - благо настольные игры всегда под рукой и пользуются устойчивой популярностью. Компьютерная "военная игра" оказалась удобна в первую очередь тем, что игрок был избавлен от необходимости производить утомительные подсчеты на бумажке или на калькуляторе (кстати, мало кто помнит, что в незапамятные времена были еще и стратегии для программируемых микрокалькуляторов, по вполне понятным причинам лишенные какого бы то ни было графического оформления, но не лишенные захватывающего игрового интереса), но оставалась практически без изменений громоздкая система правил, в которой новичку с ходу не так-то просто было разобраться. Подобные конвертации настольных игр выходят с самой зари эпохи компьютерных игр и по сегодняшний день (из свежих примеров можно вспомнить Age of Rifles, 3th Reih, нельзя не вспомнить и пользующуюся огромным успехом серию "Генералов" фирмы SSI).

Впрочем, уже довольно скоро компьютерные стратегии стали, по крайней мере внешне, весьма отдаленно походить на своих настольных пращуров. Во многих играх появилось деление карт на стратегическую и тактическую (большая карта целой страны или мира и карта отдельного поля боя), в играх возникали и аркадные элементы - например, в Centurion, игре, посвященной древнему Риму, вы могли не только руководить легионами, но и принять самое активное участие в гладиаторских боях. Постепенно "военные игры" все больше совершенствовались и наполнялись новым содержанием - действительно, зачем во всех подробностях воспроизводить на компьютере то, для чего компьютер, по большому счету, и не требуется - вполне можно обойтись листом раскрашенного картона, набором карточек и книжкой с правилами. Почему бы не использовать вычислительные мощности компьютера более рационально и не ввести в игру дополнительные факторы, заставить игрока заниматься не только войной, но и экономикой - взимать с населения налоги, добывать природные ресурсы, заниматься научными разработками, создавать свой военно-промышленный комплекс и самому производить свои войска. Родоначальником подобных игр следует считать Empire, первые версии которой появились еще на самых древних машинах с алфавитно-цифровыми мониторами. В Empire были все основные элементы современных компьютерных игр - и исследование территории, и города, производящие войска, и режим многопользовательской игры. Вполне очевидно, что в настольном варианте такие игры почти неосуществимы - игроки просто замучаются с многочисленными и сложными вычислениями, ни о каком игровом интересе тут не может быть и речи, такие игры будут представлять интерес разве что для начинающих математиков.

Ярким примером подобной многоплановой игры может послужить Civilization фирмы Microprose - эта игра слегка утратила свою популярность лишь с выходом Civilization-2. Грандиозность стоящей перед игроком задачи приятно поражала: вам предстояло - ни много ни мало - взять на себя бразды правления целой цивилизации и, начав игру в каменном веке, довести своих подопечных до эпохи космических полетов. В этой игре вы должны были, среди всего прочего, строить Чудеса Света, делать научные открытия, менять в своем государстве общественные формации. Вы могли не только воевать, но и мирно уживаться с соседями - в игре было очень развито все, что связано с дипломатией, пути достижения конечной цели - первым построить космический корабль - являлись весьма многообразными, и к игре можно было возвращаться сколько угодно раз. Впрочем, эта игра обрела даже свой настольный вариант (это было

сделано известным производителем настольных игр фирмой Avalon Hill), который затем был переделан обратно в компьютерный - в итоге получилась совсем иная игра, которая называется Advanced Civilization.

Из любопытных примеров удачного совмещения жанров стратегии и экономического симулятора нельзя не вспомнить такой шедевр, как Lord Of the Realm - игру, действие которой разворачивалось в Англии XIII века. Вам предстояло вжиться в роль властителя одного из многочисленных английских графств. Конечно же, одно-единственное графство - это не слишком большая территория, вы явно заслуживаете большего, так почему бы вам не завоевать всю Англию и не надеть корону монарха? Перед вами добротнейший, учитывающий все мыслимые тонкости управления сельским хозяйством и нехитрым промышленным производством, а также торговлю и дипломатию, экономический имитатор, и вместе с тем - великолепная стратегическая игра - все, что касается кровопролитных сражений той эпохи, продумано с неменьшей тщательностью, бои ведутся в тактическом режиме в реальном времени. Правда, вы управляете не отдельными воинскими единицами, а большими отрядами. Осады замков в этой игре до сих пор практически не имеют равных по своему реализму - вам предстоит и закапывать рвы, и строить осадные машины, и распределять, сколько людей из осаждающей армии вы отправите на добычу пропитания - одним словом, перед вами все тонкости, которые должен учитывать командир армии, ведущей осаду настоящей крепости. Ну, а свои собственные замки вы могли спроектировать сами и сделать их по-настоящему неприступными.

Впрочем, многие старые игры отличались, наоборот, простотой и доступностью. В качестве характерного примера такой общедоступной игры нельзя не помянуть добрым словом такую бессмертную классику, как Warlords 1 и 2. Эта игра давала вам возможность принять участие в войне на просторах мира героической фэнтэзи, мира, населенного неустрашимыми героями, огнедышащими драконами, потусторонними монстрами ... (перечень легко может продолжить каждый, кто знаком с канонами жанра). В игре был разумный минимум дипломатии и экономики, но в основном игрок был занят перемещением войск и захватом городов, в которых эти войска производятся. Широкий ассортимент боевых единиц, каждая из которых обладает определенными преимуществами и недостатками, обилие предметов - магических артефактов, повышающих характеристики героев, стоящих во главе армий, и самих армий, которыми руководят эти герои, множество не совсем очевидных с первого взгляда тонкостей, которые открываются лишь по мере накопления игрового опыта, не говоря уж о весьма приличном, на момент выхода этих игр, графическом и звуковом оформлении - все это делало Warlords настоящим шедевром. В эту игру резались и поодиночке, и целыми компаниями - днями, вечерами и ночами напролет. Даже люди, никогда ранее не игравшие в стратегические игры, с удовольствием присоединялись к подобным компаниям - на освоение управления уходило не более пятнадцати минут. Warlords-2 удерживал положение суперхита на протяжении долгих лет.

Все игры, о которых мы говорили выше, при всем их многообразии похожи на своих настольных пращуров основным принципом - они относятся к так называемым походовым играм. Вам предоставляется сколь угодно времени на то, чтобы обдумать и осуществить свои действия, ну, а затем ход переходит к другому игроку или к компьютеру, и наступает черед компьютерного (или живого) противника думать, принимать решения и реализовывать их на практике. Порой и при игре в одиночку против компьютера тяжкие думы машины о том, какие на своем ходу сделать вам пакости, занимали весьма протяженное время.

Игроку в эти томительные секунды, а иногда и томительные минуты, оставалось лишь

вслушиваться в звуки, издаваемые винчестером и... ничего не делать. Аналогичная ситуация складывалась и при игре с живым соперником или, что еще характерней, с компанией живых соперников - при игре в те же Warlords ввосьмером, сделав свой ход, вы могли смело идти на кухню пить чай, или, скажем, отправиться к ларьку за сигаретами.

Как же избежать подобных подобных досадных ситуаций? Выход из положения более чем прост - ввести в игру режим реального времени. Тогда и в помине не будет никаких ходов, никого не придется ждать, и игра будет представлять собой непрерывный процесс. Правда, в вашем распоряжении будет куда меньше времени на тягостные раздумья - решения нужно принимать мгновенно, и столь же мгновенно претворять их в жизнь - время-то идет, противник не дремлет.

Попытки привнести в стратегии режим реального времени предпринимались достаточно давно - достаточно вспомнить замечательную игру Populous, в которой вы выступали в роли бога одного из первобытных племен, и в такой вот своеобразной роли помогали своему племени завоевать место под солнцем. Впрочем, в этой игре вы принимали глобальные решения, исполнение которых перекладывали на плечи своих подопечных. Одним из гениальных решений, впервые появившемся в Populous, стало введение сражений человека против человека через кабель или модем - режим, без которого совершенно невозможно представить себе современные стратегии. Вслед за Populos появились и иные игры подобного рода. Но почему бы не сделать стратегию в реальном времени, в которой решения принимаются не на глобальном, стратегическом уровне, а на уровне тактическом - на уровне управления отдельно взятыми воинскими единицами? Игру с предельно простым управлением, доступную и понятную с первого взгляда? Очевидно, эта идея долгое время носилась в воздухе, пока, наконец, не нашла воплощение в таком шедевре, как Dune-2 фирмы Westwood Studio.

Эта игра стала своеобразным эталоном для всех последующих стратегий в реальном времени, по сути дела, с нее начался новый жанр стратегических игр. Сюжет игры разработчики почерпнули из серии романов Херберта о планете Дюна, впрочем, к этим слегка занудным романам игра имела отношение более чем отдаленное - вы просто должны были бороться за господство над планетой Аракис, поверхность которой богата месторождениями ценного минерала под названием “спайс”. За право властвовать над планетой ведут междоусобную резню три могущественных дома, один из которых должны были возглавить и привести к победе лично вы. Концепция игры отличалась предельной простотой - вы должны были собирать природные ресурсы (их роль играл спайс), на вырученные деньги строить казармы и военные заводы, производящие солдат и боевую технику, ну, а все, что вы произвели, вы должны были незамедлительно (или по мере накопления достаточных резервов) обрушивать на базу (или базы) противника с вполне простой целью - стереть ее (их) с лица планеты Аракис. Сказать, что эта игра стала популярной, значит ничего не сказать - жаркие сражения на поверхности занесенной песком планеты заставляли забывать про работу, сон, пищу и естественные надобности. Пройдя игру за один из враждующих домов, как правило, люди незамедлительно начинали проходить игру за своих недавних противников. И лишь когда игра была пройдена за все мыслимые воюющие стороны, устало вытирали пот со лба и возвращались к нормальной человеческой жизни.

Впрочем, игра не была лишена некоторых недостатков. О главном, самом вопиющем недостатке мы поговорим чуть ниже, а пока рассмотрим некоторые досадные мелочи, не слишком бросающиеся в глаза и ничуть не портящие удовольствие от игры. Dune-2 обладала почти полным отсутствием какого бы то ни было реализма в имитации военных действий. Впрочем,

реализм и игровой интерес в данном случае - понятия несовместимые. Что такое настоящий бой? Это тысячи солдат, одновременно стреляющих, меняющих магазины, перевязывающих раненых, десятки танков, каждый из которых самостоятельно выискивает цели для башенных орудий и курсовых пулеметов, тактическая авиация, реющая над полем боя в поисках подходящего местечка, куда можно было бы сбросить смертоносный груз ракет и бомб. И все рассредоточено на весьма обширной площади. Представляете, каково управлять всем этим одновременно и в одиночку? В реальных войнах высшее командование отдает лишь обобщенные приказы - удерживать такую-то высоту, выбить врага из такого-то населенного пункта... А исполнение приказов ложится на плечи младших офицеров, командующих ротами, взводами и отделениями. Это они уже отдают приказы на тактическом уровне, в соответствии с постоянно меняющейся обстановкой на поле боя.

Ну, а представьте себе на секунду, что, кроме головной боли управления реальным боем, на вас еще взвалят заботы о добыче сырья для военной промышленности прямо в прифронтовой полосе и о выпуске военной продукции на заводах, стоящих на линии фронта! Кстати, о заводах и прочих военных объектах в Dune-2 и прочих представителях жанра. Возьмем, например, казармы - что же там такое, интересно, творится, какие такие загадочные процессы происходят, в результате которых за считанные минуты на свет появляются обученные и вооруженные солдаты? Ну, а военные заводы - кто же начнет строительство танкового завода чуть ли не на передовой, там, где его легко могут разбомбить или расстрелять прямой наводкой? Да и сколько времени занимает строительство завода, установка оборудования, налаживание производства сложной военной техники - не пару минут ведь, не так ли? А разработка новой техники, изготовление экспериментальных образцов, внедрение их в серийное производство, устранение выявленных в ходе боевой эксплуатации неполадок - все это занимает долгие месяцы (иногда речь идет как минимум о десятке лет), уж никак не минуты. К тому же - какую площадь занимает танковый или авиационный завод? Это, по сути дела, маленькие города, в которых незнакомому человеку немудрено и заблудиться. Впрочем, в истории есть примеры заводов, работавших в прифронтовой полосе - это, например, Кировский завод в Ленинграде, расположенный в годы блокады всего в нескольких километрах от линии фронта, и, тем не менее, даже в самую суровую зиму 41/42 годов не прекращавший выпуск танков КВ-1. Есть также и примеры почти мгновенного развертывания производства на новом месте - это не имеющая аналогов в мировой практике эвакуация военных советских заводов на Урал осенью 41 года - уже зимой эти заводы начали давать первую продукцию. Сами боевые единицы в Dune-2, с точки зрения дотошного реализма, также не выдерживают никакой критики - каким образом солдат, стоя перед самым носом стреляющего в него в упор танка, может весьма продолжительное время оставаться в живых? А покажите мне того конструктора, который проектировал для этого танка пушку - снаряд, пролетев несколько длин танковых корпусов, бессильно шлепается на землю. Какая же у этой пушки начальная скорость вылета снаряда - пять километров в час, что ли?

Но, как мы уже говорили, реализм и игровой интерес в подобных играх ужиться бок о бок никак не могут - либо игра отличается потрясающим реализмом, но в нее в принципе невозможно играть, либо от игры не оторваться, но вот достоверность игры оставляет желать лучшего. Поговорим лучше об игровом интересе - Dune-2, конечно же, захватывала с первой секунды, но вот беспросветная тупость компьютера в скором времени уже начинала слегка удручать. Если компьютер не задавил вас числом в самом начале миссии и дал вам как следует развиться, вы можете уже ни о чем не беспокоиться - дни компьютерных игроков сочтены. Компьютеру, как

правило, с самого начала дается значительная фора - вы еще только строите фундамент для первой ветряной ловушки, а у него уже капитально отстроенная база, - но распорядиться этим громадным преимуществом компьютер толком не может. Особенно умиляла манера компьютера посылать на вашу уже отстроенную и укрепленную базу одиноких пехотинцев-смертников. Да, игра с компьютером быстро приедается - он либо старается задавить вас числом, либо использует нехитрые, легко предсказуемые тактические ходы, которые он, к тому же, раз за разом усердно повторяет. Совсем иное дело - игра с живым соперником, но в том-то и дело, что играть в Dune-2, допустим, вдвоем на одном компьютере было в принципе невозможно, но игра к тому же не поддерживала и сетевого режима! Одним словом, вопиющим недостатком этой замечательной игры стало именно то, что она представляла собой удовольствие для одиночек.

Первой игрой, разделившей, а во многом превзошедшей успех Dune-2, стал Warcraft, выпущенный фирмой Blizzard. По сути дела, игра представляла собой все ту же Dune, действие которой перенесено с далекой планеты в не менее далекий мир героической фэнтэзи, мир, в котором разгорелся ожесточенный этнический конфликт между людьми и орками. Танки и ракетные установки, военные заводы и электростанции сменили лучники и конница, лесопилки и кузницы, а роль спайса стали выполнять более привычные золото и лес, роль супероружия ("Рук смерти", "Соник танков" и т. п.) играют заклинания магов, куда более впечатляющие и эффективные. Но если бы сменой антуража и ограничились все особенности этой игры, вряд ли она имела бы такой феноменальный успех, главное достоинство этого суперхита - поддержка сетевого режима. Теперь вы могли выяснять отношения не только с откровенно туповатым компьютером, но и с коварным живым противником! Десятки тысяч фанатов Dune во всем мире тут же переключились на Warcraft. И не пожалели ни на секунду!

Продолжение этой замечательной игры - Warcraft-2 - на протяжении вот уже полутора лет удерживает твердые позиции суперхита. Хотя игра разительно отличается от своего предшественника, прежде всего тем, что отдельно взятый солдат или катапульта здесь уже не играет такой роли - сражения стали куда глобальней. Во многом такая устойчивая популярность обеспечена тем, что в эту игру невероятно интересно играть по сети - выяснять отношения может до восьми человек одновременно! Создатели игры внесли приятные изменения и в игровую концепцию - полем битвы теперь стала не только суша, но и море, и воздух. А значит, появился больший простор для выбора различных видов тактики. Даже при игре против компьютера (когда проходишь игру в первый раз) и то, время от времени, вас ждут неприятные сюрпризы - то только что отстроенный корабельный завод начинают обстреливать подводные лодки, то из-за леса прилетят грифоны, или с неба прямо на толпу ваших войск обрушивается дождь смертоносных боевых лезвий. Но опять-таки, обилие таких сюрпризов объясняется тем, что и здесь компьютеру даны немалые преимущества - например, он уже может строить магов, а вы еще нет, вот и бегай за этими коварными колдунами.

Впрочем, в игре тщательно продуманы и сбалансированы все возможности - каждому тактическому приему можно найти адекватный контрприем: драконы и грифоны легко уничтожаются ВВС в лице лучников и троллей - метальщиков топоров, зато рыцари-паладины и огрымаги не в силах защитить себя от атаки с воздуха. Могучие неповоротливые линкоры и джаггернауты не способны разглядеть скрытую толщей воды подводную лодку (засечь подводные боевые единицы можно исключительно с воздуха) - подобных примеров можно привести множество. Но компьютер почти не пользуется всем богатством выбора тактических решений - он раз за разом повторяет все те же тактические ходы. Например, если компьютер разгромил вас, используя орды

драконов или грифонов, переигрывая, вы можете смело забыть про пехоту, рыцарей или огров - производя одних только лучников, вы сумеете легко отбивать атаки противника на начальном этапе, а затем и нанести свой смертельный удар. К тому же, компьютер сражается действительно до последнего: например, до последнего крестьянина, спрятавшегося в каком-нибудь отдаленном уголке карты, или до последней подводной лодки, затерявшейся в морских просторах - пока вы не уничтожите абсолютно все боевые единицы противника, победы вам не видать. Представьте себе - вы только что провели атаку вражеской твердыни, атаку, в которую вложили все свои силы. Потери огромны, но вражеская база стерта с лица земли, вы устало вытираете пот со лба и ждете, когда компьютер сообщит вам о том, что вы все-таки победили, но секунды бегут, а сообщения все не появляется - это значит, что теперь вам придется минут пятнадцать заниматься нудными, утомительными поисками. Иногда эта печальная необходимость вынуждает вас просто ввести код, открывающий всю карту.

По-настоящему все возможности, заложенные в эту замечательную игру, раскрываются лишь в схватке с живым противником, а еще лучше - в разборке между двумя командами. Дуэли - игра один на один - вещь тоже замечательная, но сражение между командами, когда играет одновременно от четырех до восьми человек - такой режим игры не может сравниться ни с чем ни по игровому интересу, ни по накалу страстей! Главное при командной игре - четкое разделение обязанностей и согласованность действий. Кто-то берет на себя разведку карты и обнаружение врагов, кто-то создает ПВО и ВВС, кто-то - наземные войска. Когда начинается серьезная битва, приходится прямо на ходу вырабатывать план совместных действий, правда, чаще всего он сводится, например, к фразе “Синие в правом верхнем углу, посылай туда все, что есть!”. Если вас почти что вынесли - в вашем распоряжении почти всегда есть последняя надежда - отправить пеона (или крестьянина) на базу союзника и начать отстраиваться заново у него в тылу (правда, для такого случая необходимо всегда иметь запас резервов).

К сожалению, сетевые баталии скоротечны, и дело далеко не всегда доходит до использования боевой магии. Но на картах, богатых ресурсами, магическое оружие массового уничтожения - заклинания наподобие Blizzard и Death&Decay могут оказать весьма существенное влияние на ход событий в игре. Один из игроков способен стать наводчиком для магов и рыцарей смерти другого игрока, а ведь мало что оказывает такое деморализующее воздействие, как, например, внезапная гибель скопления войск, сметенных ледяным дождем или “смертью и разрушением”. Немаловажной составляющей популярности игры является и наличие редактора карт, открывающего широкие возможности для народного творчества - создавать дополнительные карты могут не только профессиональные хакеры, но и любой геймер. Количество карт, созданных любителями Warcraft во всем мире, наверняка уже достигло шестизначных чисел. Среди этого бурного потока порой попадаются весьма любопытные произведения. Единственным недостатком этого редактора является то, что, как ни старайся, нельзя сделать хищными овечек, свинок и тюленей, слоняющихся по карте и путающихся под ногами, но зато их можно сделать сложно убиваемыми.

Другим суперхитом в жанре стратегий в реальном времени стал Command&Conquer, созданный фирмой Westwood, некогда выпустившей ту самую Dune-2. Действие этой игры разворачивается не в далеких фэнтэзийных мирах и не на поверхности других планет, а на нашей собственной планете в не слишком отдаленном будущем. Никто не сомневается в том, что будущее будет мало чем отличаться от настоящего - время светлых утопий давно миновало. Единственное отличие - это, конечно, уровень технической оснащенности - в ходе ожесточенных войн недалекого будущего в ход пойдет куда более совершенное оружие. Итак, на мировое господство

в недалеком будущем от Westwood претендуют две враждебные силы - олицетворение нового мирового порядка под эгидой Америки - GDI (эту аббревиатуру можно перевести как Стратегическая Оборонная Инициатива) - и террористическая организация, сопротивляющаяся глобальной американизации - NOD. GDI-ишники в этой игре являются ярко положительными, борцы с новым мировым порядком - столь же ярко отрицательными, но играть можно как за тех, так и за других. Роль спайса в этой игре играет тибериум - минерал внеземного происхождения, после падения метеорита растущий на поверхности нашей планеты, как капуста. Но прогулки по тибериумовым грядкам смертельно опасны для пехоты. Как и в старой доброй Dune, сбором тибериума занимаются специальные машины-харвестры, а постройкой зданий - специальные заводы - construction yard. Но вот набор войск у обеих враждующих сторон совершенно иной - в ход идут и орбитальные лазеры, и ядерное оружие. Некоторые изменения внесены и в концепцию игры - например, когда с деньгами станет совсем плохо, не слишком нужные постройки можно продать. О недавно вышедшем продолжении этой игры - Red Alert - мы поговорим чуть ниже.

Вообще, геймеры всей планеты были разделены на два лагеря - безусловных фанатов Warcraft-2 и поклонников Command & Conquer, прежде всего, конечно, сетевых режимов. Оно и понятно - стиль игры этих двух динамических стратегий совершенно различен. Вот лично мы не в состоянии выдержать напряжения C&C, когда минимальная ошибка на старте приводит к поражению, и явной ограниченности ресурсов в этой игре, поэтому предпочитаем Warcraft-2.

Огромным бонусом для многих сетевых игр и прежде всего для Warcraft-2 и C&C стало создание системы Kali, которая позволила геймерам всего мира играть в сетевые игры через Internet, несмотря на то, что изначально такая возможность в этих играх предусмотрена не была. Каким образом? Да попросту выдавая соединение по Internet за соединение по локальную сети! Система серверов Kali быстро разрослась по всему миру и сейчас представляет собой целую субкультуру, включающую в себя игровые лигии кланы, стратегические интернет-сайты и много чего еще. Подробный рассказ о Kali, ее возможностях и бонусах читайте во втором томе **СУПЕР**Энциклопедии.

Феноменальный успех таких наследников Dune, как Warcraft 2 и Command&Conquer, заставил многих разработчиков игр уделить самое пристальное внимание динамическим стратегиям. Новинки в этом жанре появляются с завидной регулярностью. Так что нет ничего удивительного в том, что наша книга посвящена в основном играм этого жанра.

Не стала исключением и фирма Bitmap Brothers, в свое время подарившая геймерам такие хиты, как Xenon-2, Gods, Magic Pockets и Chaos Engine. С названием и сюжетом авторы не стали особо мучиться - назвали ее просто Z и посвятили войнам недалекого будущего. Кто, с кем и за что воюет - не совсем ясно, да это не так уж и важно. В боевых действиях принимает участие пехота, состоящая из легких боевых роботов-пехотинцев, и различная бронетехника. Игра приятно выделяется упрощенной концепцией и высокой долей реализма. От экономики они по сути дела отказались - не надо ничего добывать и строить, все военные объекты возведены заранее, безо всякого вашего участия. Ваша задача - просто производить на них военную технику и обороняться от вражеских атак. Ну, а цель каждой миссии более чем проста - захватить базу противника. Так что перед вами война в чистом виде, почти без примеси экономических проблем.

Зато сами боевые действия практически начисто лишены вышеперечисленных условностей, присущих играм этого жанра. Как говорят французы - "на войне - как на войне". Пехота практически не имеет шансов при столкновении с пулеметчиками, пулеметчики не могут причинить серьезного вреда бронетехнике, ну, а бронетехника, в свою очередь, почти мгновенно уничтожает

пехоту. Вражеские джипы, например, совсем не обязательно ликвидировать - достаточно уничтожить водителей, после чего в трофейную технику могут пересесть ваши солдаты. Но этот реализм принесет вам немало хлопот, ибо вам придется более тщательно планировать свои действия, используя различные рода войск по их прямому назначению, в противном случае игра превращается в бессмысленную мясорубку.

Нельзя не отметить великолепное качество SVGA-графики высокого разрешения. И ландшафты полей сражений, и сами сражающиеся войска прорисованы до мельчайших деталей. Правда, подобная дотошность в отношении графики обусловливает не слишком плавный скроллинг игры. К недостаткам можно отнести и не очень удобное управление, к которому не сразу удается приноровиться. Конечно, этой игре вряд ли уготована такая сверхпопулярность, как Warcraft и Command & Conquer, но среди фанатов жанра динамических стратегий она найдет очень широкий круг поклонников.

Подавляющее большинство стратегий в реальном времени посвящено войнам, никогда не имевшим места в реальной жизни. По каким-то не совсем ясным причинам разработчики подобных игр обращаются, в первую очередь, к фэнтэзи и научной фантастике, начисто забыв про историю. А почему бы не сделать стратегию в реальном времени, посвященную Второй Мировой Войне?

Да, кровопролитные сражения этой великой войны все еще гремят на экранах мониторов. Стальными волнами движутся колонны танков, гремят орудия, рвутся бомбы, поднимается в атаку пехота. Но большинство подобных стратегий является прямыми наследниками настольных военных игр (wargames), они очень похожи друг на друга и внешне, и общей концепцией. Эти игры переносят вас в своеобразный генеральный штаб, где в тиши просторных кабинетов вынашиваются планы операций и отдаются приказы целым армиям. Игрок в такой игре оперирует, как правило, фронтами, армиями, дивизиями. Очень мало игр, способных перенести вас непосредственно на передовую, игр, дающих возможность представить себе, что такое бой, игр, в которых речь идет о захвате не целых стран, или, на худой конец, городов, а - отдельных деревень, улиц, господствующих высот. Приятным исключением из общего правила стала игра Steel Panthers - в ней вы управляли не армиями и дивизиями, а отдельными танками, пехотными взводами и пулеметными расчетами. Но был и у этой игры один весьма существенный недостаток - она, как и более глобальные wargames, была пошаговой. В реальном бою танки отнюдь не стреляют строго по очереди, и их экипажи не тратят время на долгие размышления о том, куда бы им выстрелить и поехать - решения принимаются мгновенно, в соответствии с постоянно меняющейся обстановкой сражения. Да, полного реализма в пошаговых стратегиях все-таки не достичь, это удел стратегий динамических. Ну, а какие вы помните динамические стратегии о Второй Мировой? Кроме Iron Cross (эту игру можно отнести к динамическим стратегиям лишь с большой натяжкой), ничего и не вспоминается. При желании можно вспомнить Across The Rhine, но это в гораздо большей степени танковый симулятор, нежели стратегия.

И вот, наконец, появился Offensive - стратегия реального времени на тему Второй Мировой. Вам предстоит принять посильное участие в высадке десанта союзников в Нормандии, или же, наоборот, отражать вероломное вторжение коварных врагов в пределы Тысячелетнего Рейха. Тип графики в этой игре - не типичный для динамических стратегий (не говоря уж о wargame) вид сверху, а полноценная изометрия (вид сверху и сбоку). Очень реалистично смотрятся руины городов, над которыми поработали "летающие крепости" союзников (американская авиация, как известно, просто обожала бомбить жилые кварталы мирных городов, о чем красноречиво

свидетельствует печальная судьба Дрездена и Гамбурга, стертых с лица земли без всяких атомных бомб, и лишь изредка сбрасывала бомбы на хорошо защищенные военные заводы), да и слоняющиеся среди руин мирные жители, пережившие бомбежки, вносят в игру некоторое оживление (вы можете исправить досадные упущения доблестных американских летчиков). В начале игры в вашем распоряжении находятся небольшие пехотные подразделения (десантники, если вы играете за союзников, либо - пехота вермахта). В дальнейших миссиях вы сможете командовать и бронетехникой.

Высокие темпы продвижения союзников летом 44 года могут объясняться тем, что их натиск сдерживали части РОА генерала Власова и тыловые подразделения, укомплектованные солдатами, по состоянию здоровья не попавшими на Восточный Фронт. И лишь когда в бой вступили отборные танковые дивизии "Вафен СС", союзники потерпели сокрушительное поражение в Арденнах, и им пришлось слезно упрашивать Сталина раньше намеченного срока начать наступление, запланированное на весну 45 года. Но не забывайте, что игру делали на Западе, и разработчики игры пребывают в полной уверенности, что открытый с многолетним опозданием Второй Фронт являлся самым важным театром военных действий в Европе. Так что, играя за союзников, не ждите увеселительной прогулки по французской земле - сопротивление окажется куда более ожесточенным, нежели это было в реальности. И уж, конечно, не так просто будет удерживать Атлантический вал, играя за вермахт. Игра, разумеется, не лишена некоторых недостатков (в частности, нельзя назвать идеальным управление воинскими соединениями). Но не стоит все же отрицать вполне очевидный факт - перед вами первая полноценная динамическая стратегия на тему Второй Мировой войны.

А вот фирма Westwood Studios решила подойти к теме Второй Мировой войны несколько иначе, посвятив ей продолжение своего суперхита Command & Conquer. Война в этой игре выглядит совсем не так, как в учебниках истории. Red Alert - одна из самых с нетерпением ожидаемых игр минувшего года. И нетерпение геймеров вполне можно понять - еще бы, ведь эта игра - продолжение такого знаменитого суперхита, как Command & Conquer. Не набор дополнительных миссий, а именно полноценная вторая часть. На этот раз вам предстоит принять посильное участие в сражениях Второй Мировой войны. Но только Вторая Мировая в этой игре кардинально отличается от той войны, что имела место в реальной истории. Начал ее не Гитлер, а Сталин. Ну, а Гитлер вообще так и остался безвестным художником, и Германия так и не стала фашистской. Концепция игры не претерпела кардинальных изменений (жанр есть жанр) - вы по-прежнему должны собирать природные ресурсы (на этот раз их роль играет не загадочный инопланетный тибериум, а вполне земные полезные ископаемые), строить военные заводы и казармы, производить на них солдат и военную технику и не давать заниматься тем же самым противнику, убивая его солдат и уничтожая его постройки. И все это происходит в реальном времени, и решения надо принимать если не мгновенно, то, во всяком случае, достаточно быстро. Изменилось графическое исполнение игры, вернее, одной из ее версий (игра существует в вариантах под DOS и Windows 95) - Win95-версия поддерживает разрешение 640x800. Надо ли говорить о том, насколько убедительней выглядят ожесточенные сражения в таком высоком разрешении - кажется, что можно разглядеть каждую снежинку или травинку поля боя, каждую капельку крови. Впечатляюще выглядят заставка и ролики, которыми вы можете любоваться в промежутках между миссиями - яркие сцены сражений, панорамы пылающих баз и военных заводов, будни генеральных штабов воюющих армий. В этих роликах вы можете увидеть и Сталина, дымящего неизменной трубкой и отдающего приказы об уничтожении городов вместе со всем населением -

"Уничтожить всех и каждого! Никаких пленных, никаких выживших!". Как и в C&C, играть вы можете как за хороших, так и за плохих - хотите, боритесь с красной угрозой, а хотите, несите на острие штыков счастье и свободу трудящимся всего мира. Ведь игра не страдает избытком реализма и исторической достоверности - как бы вы ни относились к нашему прошлому - не забывайте, что перед вами всего лишь игра. В сравнении с C&C изменился набор построек и боевых единиц - он просто не мог не измениться, ведь действие игры происходит совсем в иную эпоху. Но к реальной военной технике и военной промышленности времен Второй Мировой все, что вы увидите в этой игре, имеет совсем отдаленное отношение. Будь у нас в те годы такая техника, как в Red Alert, и наши школьники ездили бы отдыхать в пионерлагеря во Флориде, а призывники мечтали бы о службе в Северо-американской группе войск. Чего стоят только огромные электрические спирали, способные зажаривать сверхмощными разрядами вражескую технику и пехоту, или собаки (по виду обычные немецкие овчарки), которые пожирают вражеских солдат, или тяжелые танки "Мамонт", перекочевавшие в эту игру прямиком из старого C&C. Но и вооруженные силы коалиции западных держав тоже не лыком шиты - им есть, что противопоставить последним достижениям сталинского военно-промышленного комплекса. Например, в их распоряжении мощный военно-морской флот, которому Красная Армия может противопоставить лишь стаи подводных лодок. В игре сбалансированы все тактические возможности - на каждый ход противника можно найти адекватный ответ. Игра в одиночку в режиме долговременной кампании представляет собой набор изощренных миссий, которые далеко не всегда сводятся к уничтожению вражеских баз - вам придется и спасать военнопленных, и уничтожать стратегически важные объекты, и вести своих солдат по подземным коммуникациям, расположенным под базами противника. Если тем, кто впервые столкнулся с этой игрой, некоторые миссии и покажутся сложными, то опытному игроку разгром компьютера удовлетворения не принесет - компьютер старается или задавить вас численностью, или использует одни и те же тактические ходы. Игра с живым соперником - совсем иное дело. К услугам настоящих профи - поддержка всех мыслимых разновидностей сетевой игры - начиная от игры по кабелю и заканчивая игрой через Internet (в последнем случае вы сможете, играя за Советский Союз, взять реванш за поражение нашей страны в холодной войне, разгромив наголову кого-нибудь из заокеанских геймеров). Игра полностью оправдала возложенные на нее надежды, и теперь геймеры, затаив дыхание, ждут очередных шедевров от Westwood Studio.

Есть игры, появления которых ждут с нетерпением, их выход становится настоящим событием, если не сенсацией. Игры еще нет, но все пребывают в полной уверенности, что это будет очередной суперхит. Genewars относится как раз к разряду таких игр. В чем же причина того нетерпения, с которым ждали выхода игры, и ее заочной популярности? Начать можно с того, что выпустила эту игру фирма Bullfrog. Имя этой фирмы не нуждается ни в какой рекламе - она славится именно тем, что выпускает игры, отличающиеся оригинальностью идей и концепций, которые, вдобавок, еще и великолепно реализованы. Не будем углубляться в историю этой компании, просто напомним вам про такие хиты, как Magic Carpet, Syndicate, Populous.

Отличительная черта практически всех игр фирмы Bullfrog - оригинальность - в полной мере присуща и Genewars. Название этой игры переводится как "Генетические войны". Как легко догадаться, игра, в названии которой присутствует слово "война", почти наверняка относится к жанру стратегии. Вы не ошиблись - перед вами действительно стратегия, причем стратегия в реальном времени. Казалось бы, в этом жанре ныне почти невозможно придумать что-либо оригинальное. Остается только развивать и совершенствовать идеи, заложенные в старых

хитах. Но, как выяснилось, нет ничего невозможного в том, чтобы обогатить жанр новыми идеями. Широко бытует мнение, что если у людей отнять все оружие, то они начнут драться палками и камнями, пускать в ход кулаки и зубы. Оказывается, человек не одинок в свей страсти - одну далекую планету населяли четыре враждующие меж собой расы. На протяжении веков длились войны с применением все более совершенного и смертоносного оружия. Естественно, все закончилось бы полным взаимоистреблением всех четырех рас, если бы из глубин космоса не прилетели инопланетные миротворцы. Движимые отеческой заботой о не слишком разумных братьях по разуму, они частично уничтожили, а частично увезли с собой все оружие всех воюющих сторон. На планете стало скучно - воевать стало нечем. Но с исчезновением оружия никуда не делась застарелая, копившаяся веками ненависть. Палки и камни все-таки не слишком-то убедительный аргумент в споре. И вскоре было найдено новое средство ведения войны. Добрые пришельцы, заботясь о безвозвратно утерянной в войнах флоре и фауне, оставили на планете большое количество биомассы, для того, чтобы местные жители могли вывести из нее замену исчезнувшим растениям и животным. Местные жители, естественно, подумали "Что нам, делать больше нечего, кроме как разводить и выращивать цветочки? Насоздаем-ка мы лучше орды клыкастых, шипастых, когтистых, кровожадных мутантов, и пусть эти мутанты пожирают наших врагов". На случай возвращения инопланетных благодетелей всегда готова отмазка - "Само, мол, мутировало. Мы тут ни при чем, сами страдаем от этой напасти". Как и во всех стратегических играх, вам придется заниматься строительством промышленных объектов, генетических лабораторий. Вообще в вашем распоряжении в начале игры нет никаких солдат и никаких мутантов - только инженеры и генетики, руками которых вы должны создать условия для выведения полчищ уродливых монстров. И не забудьте - все происходит в реальном времени, ваши враги одновременно с вами решают те же проблемы, и если они окажутся быстрее - вам останется только посочувствовать.

Очень хорошо игра реализована и чисто графически - хорошо прорисованы и ландшафты, и промышленные объекты, не говоря уж о мутантах. Genewars - лишь одна игра из длинного ряда с нетерпением ожидаемых новинок от Bullfrog. Будем надеяться, что выход остальных хитов не за горами.

"Ветер войны" - чему же может быть посвящена игра с таким названием, как не войне. Но вас ждет не совсем обычная война - война на просторах фантастического мира, населенного причудливыми расами. Впрочем, причудливость причудливостью, но обитатели этого мира похожи на нас в главном - они, так же, как и мы, не могут не воевать. Перед вами еще одна стратегия в реальном времени, созданная фирмой SSI, ранее занимавшейся лишь пошаговыми стратегиями. Игра, которую западные игровые журналы именовали Warcraft-killer (убийцей Warcraft). Убийцы этого суперхита из WarWind все-таки не получилось, но игра тем не менее вышла достаточно интересной и заслуживающей внимания. Итак, вам предстоит принять участие в межэтническом конфликте между четырьмя расами, населяющими далекий экзотический мир.

Раса Фа'Рун является основателем могущественной Империи, подчинившей себе другие народы. Но благосостояние Империи держится на труде Еаггр - расы прирожденных инженеров и рабочих. Порядок на просторах Империи поддерживают Обблиноксы - потомственные профессиональные воины. Империи до сих не подчинилась раса Шамма Ли, владеющая древними магическими секретами и периодически вступавшая в войны с Империей. И все шло своим чередом до тех пор, пока недовольные своим положением Еаггры не подняли восстание. Восстание заставило и Обблиноксов задуматься над тем, стоит ли и дальше воевать во славу Фа'Рунов.

Ну, а Шамма Ли надеются, что начавшаяся заварушка ослабит ненавистную им Империю. Одним словом, на просторах этого далекого мира вспыхивает настоящая мировая война, и вы можете принять в ней участие, встав на сторону любой из четырех враждующих рас. Создатели внесли много изменений в классическую концепцию стратегий в реальном времени. Конечно, основная суть осталась неизменной - вы должны добывать ресурсы, строить военные объекты, производить на них армии и бросать их в бой. Но если в том же Warcraft воинские единицы четко делились на работяг, занимающихся строительством и добычей полезных ресурсов, и всех остальных, занимающихся войной, то в Warwind вы можете вооружить работягу, обучить его воинскому искусству и превратить его в грозного воина. А у расы Еггр любой из воинов может заниматься строительством (представьте себе двухголового огра, помогающего пеонам строить ферму - ситуация в Warcraft ссовершенно невообразимая). У ваших воинов есть еще и командир, от которого зависит успех каждой миссии - если вы не уберегли командира, миссия провалена. К тому же ваши воины могут заходить внутрь построек, как своих, так и вражеских - внутри вражеских построек они могут спрятаться или даже спереть там что-нибудь ценное (например, при игре за Еаггров есть миссия, в которой вы должны украсть у Фа'Рунов ящики с оружием). К тому же прятаться от гнева врага вы можете не только внутри построек, вы можете заставить вашего воина выглядеть неотличимо от воина противника. Конечно, такая же возможность есть и у врага, единственный способ бороться с такими "перевертышами" - тщательно запоминать, где и сколько у вас находится войск. Врага можно не только убить, но и взять под контроль, и заставить временно воевать за себя. К тому же ваши воины не начинают автоматически стрельбу по противнику, как только он окажется в пределах досягаемости, а терпеливо ждут вашего приказа атаковать. Постройки не обязательно возводить до конца - даже недостроенное здание уже начинает выдавать продукцию. Помимо врагов, вам могут встретиться и просто хищные животные, иногда агрессивные, обожающие охотиться за рабочими, собирающими ресурсы, а иногда никого не трогающие, если их не трогать. Как легко догадаться, каждая раса отличается от другой не только своим внешним видом, но и своими возможностями. Если Еггр, Фа'Руны и Облинокссы развивают различные виды военной техники (причем лучшая техника, как легко догадаться, у имперцев - Фа'Рунов, то Шамма Ли используют в качестве техники различных живых существ, а в бою пользуются магией. Конечно, игра выделяется и своим графическим оформлением - населяющие далекий мир существа выглядят порой забавно, а порой и страшновато, но нарисованы они просто великолепно - буйная фантазия художников из SSI породила целый зверинец странных созданий. Эффектно выглядит и использование оружия - например, при стрельбе из пулемета пламя отбрасывает отблески на пулеметчика. Не менее красиво смотрятся и ландшафты, на фоне которых разворачиваются битвы. К недостаткам игры можно отнести излишне усложненную для стратегий в реальном времени концепцию - семь потов сойдет, пока вы превратите работягу в воина, вам придется не раз хвататься за сердце, когда жизнь командира окажется под угрозой - особенно в самом конце миссии.

И Z, и Genewars, и Red Alert, и WarWind активно поддерживают сетевые режимы во всех возможных комбинациях. Никому из них, к сожалению, не удалось предложить ничего более интересного для сетевых разборок, чем Warcraft 2, хотя каждая имеет свои оригинальные стороны, и попробовать нужно все. Red Alert - это просто сильно усовершенствованный Command & Conquer, так что его сетевую игру вы себе, наверное, представляете. Z очень смахивает на аркадную игру, это незамысловатая и веселая скоростная бойня. WarWind, наоборот, довольно сложен и нетривиален, допускает разные стили игры и множество вариантов победы. GeneWars же скорее забавен, чем по-настоящему интересен.

Как мы уже говорили, этот том в основном посвящен стратегиям в реальном времени. Но не нужно забывать, приобретая новенький Pentium PRO и новейшие мультимедийные новинки, что в прошлом осталось немало гениальных игр, оформление которых, может быть, сейчас и не смотрится, зато игровой интерес даст 100 очков вперед любой новинке. И в **СУПЕР**Энциклопедии, конечно же, мы будем часто возвращаться к подобным шедеврам. Вот и сейчас мы включили в нашу книгу подробнейшее описание лучшей магической игры всех времен и народов Master of Magic, подаренной нам таким китом игровой индустрии, как Micropose.

Действие игры разворачивается в мире фэнтэзи, в мире, где действуют совсем иные законы. Вернее, с обыкновенными законами природы в этом мире все в порядке, но их легко можно нарушить, пустив в ход магию - если вы видите в небе этого мира летающий остров или появляющегося из ниоткуда громадного отвратительного демона, это еще не значит, что вы сошли с ума - просто какой-то маг занят своей повседневной работой. Впрочем, и маги далеко не всемогущи и не могут делать абсолютно все, что взбредет в голову. Магия также подчиняется своим непреложным законам, и тот, кто освоит их, сможет действительно очень многое, такое, что вам и не снилось. Понять законы магии и стать могущественным волшебником вам поможет эта игра.

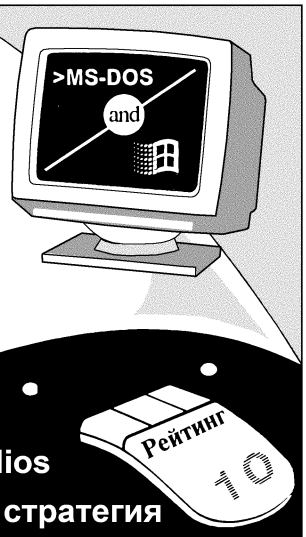
Когда читаешь романы в жанре героической фэнтэзи, например, произведения из нескончаемой саги о Конане-варваре, все время задаешься вопросом - почему могущественные колдуны выбирают себе роли советников при тупых самодовольных монархах или живут в труднодоступных местах, где и вынашивают свои черные замыслы? Почему они не берут с свои руки власть над миром? Почему, стоит им самим задуматься над этим вопросом, как тут же появляется накачанный детина двухметрового роста и рубит их в капусту своим двуручным мечом? При игре в Master of Magic таких вопросов вам задавать не придется. В мире этой игры все встало на свои места - маги и колдуны являются верховными властителями и борются меж собой за окончательное господство над миром, используя в этой борьбе широчайший ассортимент смертоносных заклинаний, хотя иногда в ход идет и обыкновенное пушечное мясо.

Система магии в этой игре имеет много общего с системой магии суперпопулярной карточной игры Magic the Gathering, которая также появилась в компьютерном варианте, и о которой мы расскажем во втором томе **СУПЕР**Энциклопедии. В Master of Magic вы должны совершенствоваться в выбранном вами направлении магического искусства, постепенно овладевая все новыми смертоносными заклинаниями, одновременно исследуя и покоряя игровой мир. Заклинания могут оказаться более чем существенным подспорьем в покорении мира. Есть заклинания, которые помогут вам вызвать из иных измерений могущественных и страшных союзников, заклинания, которые создают магические артефакты, увеличивающие вашу силу, заклинания, усиливающие боевые характеристики ваших войск, заклинания, оказывающие деморализующее воздействие на противника - как мы уже говорили, овладевание тонкостями профессии мага и составляет основу этой игры.Неплохо в этой игре сделаны и обычные сражения - они ведутся в тактическом режиме, вы управляете отдельными отрядами и активно вмешиваетесь в ход сражений, применяя что-нибудь из своего магического запаса.

Стратегические игры - это целая вселенная с множеством причудливых ярких миров. Мы продолжим знакомство с этой вселенной в следующих выпусках **СУПЕР**Энциклопедии.

Red Alert

Красная Тревога



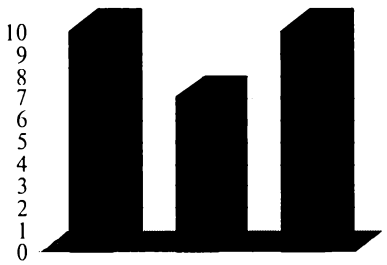
Год выпуска	1996
Распространитель	Virgin
Разработчик	Westwood Studios
Категория	Динамическая стратегия

Минимальные условия	486 DX-66, 8 MB
Оптимальные условия	Pentium-120, 16 MB, FAST VIDEO
Графика	Lo Res, Hi Res
Размер	2 CD, RIP 68,8 MB, ZIP 51 MB
Играем вместе	1-8 чел.
Способы соединения	
Управление	

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС

10 7 10



ИСПОЛНЕНИЕ

ГРАФИКА	10
ЗВУК	10
ИНТЕРФЕЙС	10
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	6
СЮЖЕТ/КОНЦЕПЦИЯ	6

Общая оценка **10**

Красная тревога

"До выхода Red Alert осталось столько-то дней, часов и минут"... Многочисленные любители жанра динамической стратегии, непременные посетители Web-узла фирмы Westwood в Internet, прекрасно помнят эту заставку. Помнят они и неожиданный резкий скачок таймера, в результате которого срок выхода долгожданного хита отодвинулся на месяц с лишним. Однако давно подмечено, что любая разрекламированная игра откладывается хотя бы один раз (то ли для того, чтобы повысить ажиотаж, то ли срабатывает закон "мирового свинства"). Однако все осталось позади, обратный отсчет завершен, и коробки с Red Alert все же появились на магазинных полках.

Несколько слов о сюжете. В 1946 году экономные американцы решают, что II Мировая война была непроизводительной тратой людских и материальных ресурсов, и что выиграть ее можно гораздо проще - для этого нужно лишь вернуться в прошлое на двадцать лет и прикончить никому не известного Гитлера. Сказано - сделано. Из сверхсекретной лаборатории Нью-Мексико в Берлин отправляется секретный агент. Его рукопожатие с Гитлером приносит желанный результат; будущий фюрер попросту испаряется, и с "коричневой чумой" покончено. Однако проходит совсем немного времени, и ее заменяет еще более опасная "красная чума" - на Европу обрушиваются армады танков с красными звездами. Караул, русские идут!!!

Правда, после просмотра заставки остается один законный вопрос - почему же американцы снова не провернули все тот же вариант и не послали второго агента в Россию для расправы с Джугашвили, пока тот еще не успел превратиться в Сталина? Можно лишь предполагать, что они вообще отказались от идеи править прошлое по своему вкусу - по принципу "Свято место пусто не бывает" вакантное место тирана все равно займет кто-нибудь другой.

Разработчики игры объявили о том, что в DOS-версии Red Alert используется старый "engine" (графическое ядро), позаимствованный из Command & Conquer, так что общий вид старого доброго VGA-режима с разрешением **320x200** не принесет особых сюрпризов. Тем не менее, пользователи Windows 95 в очередной раз могут похвалить себя за прозорливость. Похоже, фраза Билла Гейтса о том, что эта операционная система станет идеальной для игр на PC (кстати, в свое время не вызывавшая ничего, кроме здорового смеха), оправдывается в полной мере!

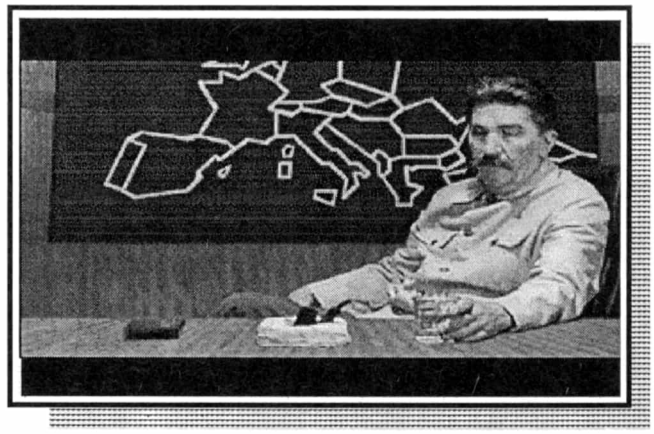
В версии игры для Windows 95 немедленно бросается в глаза изменение внешнего облика игры и появление нового графического SVGA-режима **640x480** (или **640x400**). Сперва крошечные боевые единицы вызывают легкий шок и раздражение (сказываются многие часы общения с VGA-версией) - это явление наблюдалось почти у всех старых игроков.

Но потом наблюдается такой же массовый переход именно на такой вариант игры, позволяющий держать на экране достаточно большой участок карты без постоянных "прокруток", которые лишь сбивают игрока с толку. Это обстоятельство оказывается особенно важным, если учесть, что максимальный размер карт увеличился вдвое. Наконец, даже микроскопическая пехота ростом всего в несколько пикселей прорисована с потрясающей выразительностью - можно совершенно отчетливо разглядеть, как боевые псы высовывают красный язык, или как бравая дамочка по имени Таня (аналог супермена-коммандо из Command & Conquer) небрежно откидывает назад волосы.

Дело не обошлось без неизбежной ложки дегтя. Ей стало резкое повышение аппаратных требований к компьютеру, особенно к объему памяти. При 8 Мб на среднем компьютере (486DX4/100) игра "ползает", лишь на 16 Мб можно сколько-нибудь нормально играть. Крайне желателен Pentium (пусть даже не из самых мощных).

Заметим, что только в версии игры для Windows 95 открывается возможность прямой игры через Internet (хотя многопользовательский режим с привычным набором вариантов модем/кабель/LAN, конечно, присутствует и в DOS-версии).

И все же, как бы замечательно ни смотрелась новая игра, оценивать ее следует, конечно же, не по внешнему облику, а по игровым качествам. Перед разработчиками (а не программистами!) стояла самая сложная задача - при сохранении старой схемы придумать что-то принципиально новое, изменяющее сам процесс игры и получаемые от него ощущения. Можно было пойти по проторенной дороге, ограничиться косметическими усовершенствованиями и преподнести все тот же Command & Conquer под новым соусом. К счастью, этого не произошло.



"Чтобы руку поднял Сталин, посылая нам привет"

Как и раньше, игрок сражается за одну из двух противоборствующих сторон - на этот раз это либо злые и сугубо отрицательные Советы под предводительством "старого Джо" Сталина, либо сражающиеся с ними Союзники. Строго говоря, в многопользовательской игре можно выбрать одну из пяти держав, но никаких принципиальных отличий в составе строений или боевых единиц между, скажем, русскими и украинцами нет. Просто русские боевые единицы дешевле стоят, а украинские зато быстрее бегают... То же самое, в той или иной модификации (по дальнобойности, силе стрельбы и т.д.), относится и к западным державам - Германии, Франции и Великобритании.

Партии в Red Alert заметно отличаются от Command & Conquer по стилю и духу - игра стала более жесткой и рискованной. Возможно, это вызвано тем, что грузовики - сборщики руды (аналог харвестеров) бегают довольно быстро, а разгружаются и вовсе мгновенно. В результате деньги начинают поступать заметно быстрее, игрок получает возможность отвлечься от экономических аспектов и заняться исключительно военной стороной дела (и это вполне оправдано, если учесть изобилие новых возможностей!).

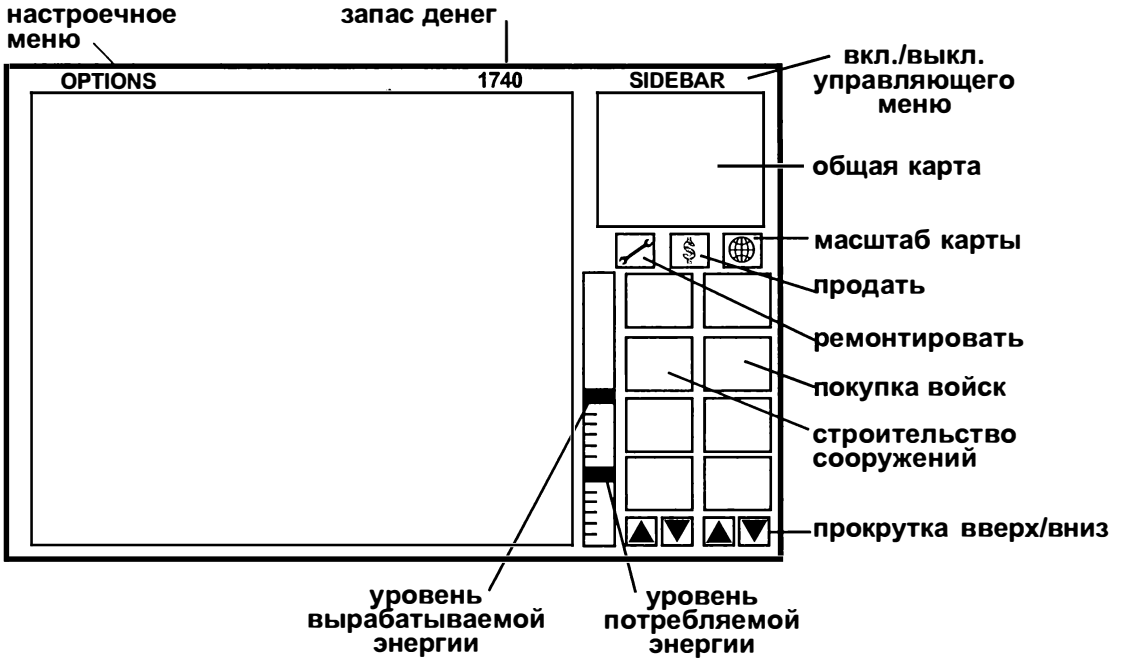
Если в Command & Conquer танковую армаду в 12-15 машин приходилось собирать мучительно долго, то в Red Alert это вполне обычное явление.

Среди прочих положительных усовершенствований стоит отметить оптимизацию игры для условий нестабильной модемной связи (то есть для российских условий). Red Alert, в отличие от своего предшественника, знает о возможных "объективных трудностях" и по крайней мере старается восстановить разрушенную связь вместо того, чтобы просто задуматься и наглухо "зависнуть".

Red Alert трудно назвать принципиально новым шагом вперед. Скорее, это добросовестная и изящная разработка известной темы. Абсолютное большинство любителей Command & Conquer восприняло ее с энтузиазмом.

Управление

Интерфейс Red Alert спроектирован так, чтобы предоставить игроку максимум возможностей при минимуме затраченных усилий. Перемещая курсор мыши по экрану, вы наводите его на различные объекты и щелкаете на них. В зависимости от того, где был сделан щелчок, вы тем самым отдаете приказы своим боевым единицам, строите базу, нападаете на врага, ремонтируете строения и отдельные единицы, и т.д. Основное правило Red Alert гласит: левая кнопка мыши подтверждает приказы, меняет режимы или же выбирает строения или боевые единицы. Правая кнопка приостанавливает и отменяет действия, режимы и т. д.



Суть приказа определяется видом курсора:

рамка - выбор единицы или строения
зеленый круг с засечками - передвижение
перечеркнутый зеленый круг с засечками - передвижение невозможно
красный прицел - нападение
красный прицел с четырьмя выступами - нападение на объект, находящийся вне дистанции стрельбы
гаечный ключ - ремонт строения
золотой гаечный ключ (только для инженеров) - мгновенный ремонт строения
знак доллара $ - продажа строения

Отдавать приказы можно не только отдельной единице, но и целой группе. Чтобы выбрать на карте группу, удерживайте кнопку мыши и, перемещая мышь, "охватите" рамкой несколько единиц. Когда кнопка мыши будет отпущена, вокруг каждой из этих единиц появляется рамка - все они готовы выслушать ваши приказы.

Иногда курсор принимает вид трех зеленых треугольников, обращенных вниз - это означает "зайти куда-либо". Этот курсор возникает довольно часто - при погрузке пехоты в транспортный вертолет или бронетраспортер, при отдании приказа грузовику немедленно вернуться для разгрузки добычи, при посылке инженера для захвата вражеского строения... и так далее. Обратите внимание, что для инженера этот курсор чаще бывает красным и соответствует совсем другому приказу (подробности приведены ниже, в описании инженеров).

Не менее интересен и курсор в виде четырех треугольников, обращенных наружу по кругу. Чаще всего с ним приходится иметь дело при превращении передвижной строительной площадки в обычную. Кстати, если выбрана передвижная площадка, но этот курсор не появляется - значит, строительство по каким-то причинам невозможно. Другое применение этого курсора - разгрузка транспортного вертолета или бронетранспортера. Наконец, существует еще один вариант. Скажем, вы построили две казармы и заказали строительство пехоты. У какого строения она появится - у первого или второго? Правильный ответ - у того, которое назначено главным! Если при выборе строения возникает такой курсор, то щелчок мышью приказывает считать это строение главным.

Во время строительства боевой единицы (или сооружения) щелчок правой кнопкой на изображении строящегося объекта приостанавливает строительство **(HOLD)**, а еще один щелчок и вовсе отменяет его.

Если управление действиями войск идет на карте, то для руководства строительством применяется боковая панель **(Sidebar)**. В левом столбце приведены все строения, которые можно сооружать в данный момент, а в правом - все боевые единицы. Одновременно можно строить только единицы из различных категорий; скажем, никто не запрещает строить сразу автоматчика, танк и какое-нибудь сооружение, но попробуйте заказать инженера и автоматчика - ничего не выйдет.

На боковой панели отображается и такая важная информация, как производство энергии на базе (вертикальный индикатор в левой части панели). Отметка соответствует необходимому уровню энергии, а цветная полоска - фактическому. Если производится больше энергии, чем нужно, эта полоска зеленого цвета. А вот желтый цвет говорит о том, что энергии не хватает, и пора бить тревогу. Красный - пиши пропало, из такой беды мало кто выпутывается.

Наконец, под радаром на боковой панели имеются три кнопки с условными знаками:

- ремонт сооружения. Курсор принимает форму гаечного ключа. Нужно навести его на поврежденное строение (при выборе строения появляется полоска, отображающая его состояние) и нажать на левую кнопку мыши (после этого на ремонтируемом сооружении также возникает изображение гаечного ключа). За ремонт необходимо платить, без денег он останавливается. Ремонтировать можно несколько зданий одновременно.

- продажа сооружения. Разумеется, продавать можно только свои сооружения. Курсор принимает форму значка доллара, наводите на строение и щелкайте кнопкой мыши.

- вызов карты и выбор масштаба (при наличии радара и достаточного количества энергии). Отдавая приказы выбранной боевой единице, указывать точку на маленькой карте можно точно так же, как и в основном окне.

В принципе, вы можете играть в Red Alert только с помощью мыши, вообще не прикасаясь к клавиатуре. Однако специальные клавиши существенно облегчат выполнение некоторых боевых задач и быструю ориентацию на карте:

Команды Ctrl + #, #, Alt + #, где # - цифра от 0 до 9

Как известно, с помощью рамки можно выбрать сразу несколько боевых единиц, чтобы отдать им общий приказ. Но что делать, если вам вдруг снова понадобится выбрать ту же самую команду в разгаре боя? Прокручивать экран, искать их и снова возиться с мышью?

Вы можете “сохранить” выбранные единицы и составить из них команду. Для этого сначала выберите нужные единицы, а затем, удерживая нажатой клавишу **Ctrl** , нажмите одну из клавиш с цифрами (0-9). Все выделенные единицы войдут в эту команду. Чтобы мгновенно выбрать все единицы в команде, просто нажмите клавишу с соответствующей цифрой.

Обратите внимание - нажатие клавиши с цифрой лишь выбирает единицы, чтобы вы могли отдать им приказ, но не переводит на них экран.

Если вы хотите увидеть выделенные единицы, нажмите **Alt** вместе с цифрой - выбранная команда появляется в центре экрана.

В существующую команду можно легко добавить новые единицы. Сначала выберите команду клавишей с цифрой, затем нажмите **Shift** и щелкните на всех единицах, добавляемых в команду (к сожалению, выделение сразу нескольких единиц с помощью рамки здесь не работает). Выбрав все нужные единицы, заново сохраните команду уже известной командой **Ctrl** + цифра. Вот и все!

Закладки Ctrl + F9..F12, F9..F12

Вы можете сохранить до 4 позиций экрана и мгновенно вернуться к ним в любой момент. Чтобы сохранить текущую позицию экрана, удерживайте нажатой клавишу **Ctrl**, а затем - одну из функциональных клавиш **F9..F12**. Если после этого нажать назначенную клавишу **F9..F12**, то на экране снова появится заданное место.

Строй F

Создав команду, вы можете отдать ее членам приказ “сохранять строй”. Просто нажмите клавишу с нужной цифрой, а затем - **F**. Рядом с номером команды появляется маленькая буква F.

Единицы в строю будут стараться сохранять порядок, в котором они находились в момент отдания приказа, и будут двигаться со скоростью самой медленной единицы. Это поможет держать ракетные установки сзади от танков или же другие единицы со слабой броней - за прикрытием хорошо бронированных единиц.

Чтобы отменить приказ о соблюдении строя, выберите нужную команду и снова нажмите клавишу **F**.

Режим охраны G

Обычно единицы, которые стоят неподвижно, вступают в бой лишь в ответ на огонь врага или в том случае, если враг проедет вблизи от них. Тем не менее, они не ищут неприятностей на свою голову и сражаются лишь в ответ на действия противника.

Если вы хотите, чтобы ваши единицы вступали в бой с любой вражеской единицей, оказавшейся поблизости, выберите их и нажмите клавишу **G**. Выбранные единицы переходят в режим охраны. Они становятся гораздо более агрессивными и нападают на любую возможную мишень, которая окажется рядом с ними.

Режим охраны продолжает действовать до тех пор, пока вы не передвинете такие единицы или не отдадите им другой приказ - например, остановиться или рассеяться. Приказ на охрану, отданный самолетам или вертолетам, заставляет их прекратить атаку и вернуться на базу.

Принудительный огонь Ctrl + щелчок мышью

Иногда бывает нужно обстрелять строение или участок карты, который не считается вражеской целью. Для этого служит команда принудительного огня. Выделите нужные единицы, нажмите клавишу **Ctrl** и щелкните мышью на нужном месте. Пока вы удерживаете клавишу **Ctrl**, курсор будет иметь вид мишени.

В режиме принудительного огня, ваши единицы будут стрелять по выбранному месту, не обращая внимания на другие цели, пока вы не прикажете им остановиться или не отдадите какой-нибудь другой приказ. Некоторые единицы (например, инженера или медика) вообще нельзя заставить стрелять.

Принудительное перемещение Alt + щелчок мышью

Вражеская пехота пристает к вашим танкам? Раздавите ее гусеницами! Используя команду принудительного перемещения, вы можете заставить ваши танки (и любую тяжелую технику) встать на квадрат, занятый противником, и попытаться раздавить пехоту на нем. Для этого выберите нужные единицы, затем нажмите клавишу **Alt** и щелкните мышью на нужном месте. Принудительное перемещение может также применяться для того, чтобы открыть охоту на одного, особенно противного вражеского пехотинца. Ваш танк будет гоняться за ним до тех пор, пока не раздавит, или пока вы не отдадите ему другой приказ, или пока он не будет уничтожен.

Техника не может давить другую технику, а пехота - танки. Только гусеничная и тяжелая техника может давить вражескую пехоту. Вы не можете заставить танки давить вашу собственную пехоту.

Рассеяние X

Вражеские танки пытаются давить вашу пехоту? На ваши войска падают бомбы? Отдайте своим силам приказ рассеяться, и они передвинутся в случайно выбранном направлении, чтобы уйти от опасности.

Разбегающиеся единицы продолжают выполнять свой приказ - следовательно, вы можете выбрать их, отдать приказ о нападении, а затем нажать **X**, чтобы уменьшить потери.

Обратите внимание, что одно нажатие клавиши **X** всего лишь один раз перемещает выбранные единицы. Если вы хотите, чтобы они двигались постоянно, выберите их и жмите **X**, пока не надоест.

Остановка S

Если ваша единица идет на верную смерть, или же вы хотите прервать отданный ей приказ, то вы можете приказать ей (или любому строению, которое может стрелять) остановиться. Остановившаяся единица прекращает двигаться, стрелять или добывать руду. Выберите нужные единицы и нажмите клавишу **S**.

Сопровождение Ctrl + Alt + щелчок мышью

Иногда бывает нужно, чтобы некоторые единицы "сопровождали" другую единицу, которая перемещается по полю боя. Сопровождение поможет защитить грузовик или какую-нибудь другую важную единицу. Сначала выберите сопровождающие единицы, затем нажмите и держите клавиши **Ctrl** и **Alt**. Вы увидите, что курсор движения стал золотистым. Щелкните мышью на той единице, которую вы хотите сопровождать, и эскорт автоматически будет следовать за ней.

Обратите внимание - сопровождение единиц большими группами пехоты может затруднять их движение. Если сопровождающих достаточно много, они могут вообще окружить единицу и не дать ей сдвинуться с места.

Самолеты, вертолеты и безоружные единицы (типа медиков и инженеров) сопровождать не могут.

Центровка вида Home

Клавиша **Home** центрует экран на текущей выбранной единице или структуре.

Вид на строительную площадку H

Клавиша **H** автоматически центрует экран на строительной площадке. Это может пригодиться для мгновенного возврата на базу после действий в другой части карты.

Выделить все E

Клавиша **E** выделяет все единицы, которые в данный момент видны на экране. Полезно для переведения всех сил на базе в режим охраны или для отчаянного броска на базу противника всеми силами, которые окажутся в поле вашего зрения.

Следующая единица N

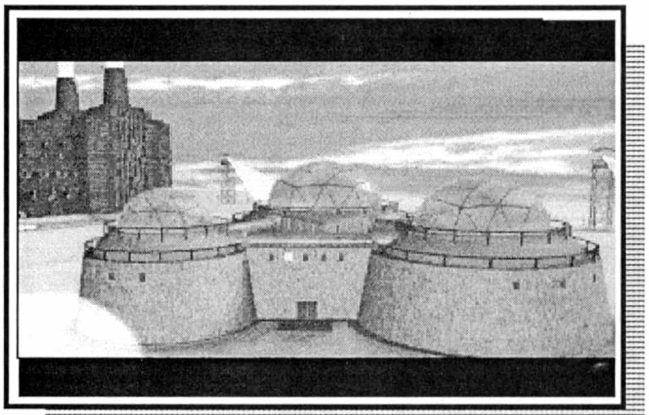
Клавиша **N** выбирает следующую единицу в вашей армии. С помощью этой клавиши можно поочередно перебрать все ваши силы.

Клавиши только для многопользовательского режима

Альянс A

В многопользовательской игре иногда приходится объединять свои усилия с другими игроками. Выберите одну из единиц такого игрока и нажмите **A**. На всех экранах появится сообщение о том, что вы вступили в альянс с данным игроком. Игроки, вступившие в альянс, могут пользоваться общими ремонтными депо, вертолетными площадками и т.д. Кроме того, вы будете видеть на радаре все единицы своего союзника, так что он поможет вам открыть те участки карты, до которых вы еще не добрались.

Альянс заключается **В ОДНОСТОРОННЕМ ПОРЯДКЕ**. Если второй игрок не заключит ответного альянса, то его силы смогут нападать на ваши, а вы не сможете дать сдачи. Перед тем, как вступать в альянс, желательно убедиться, что ваш возможный союзник этого хочет. Чтобы отменить альянс, выберите одну из единиц союзника и снова нажмите **A**. Отмена альянса (в отличие от его заключения) относится к обоим игрокам.



Сибирь - концлагеря и военные заводы

Сообщения F1 - F8

Чтобы послать сообщение другому игроку в многопользовательской игре, нажмите одну из клавиш **F1..F7**; вам будет предложено ввести сообщение. Клавиша **F8** посылает сообщение всем игрокам сразу.

Вы можете определить нужную клавишу, взглянув на индикатор счета на карте. Здесь в нужном порядке перечислены все игроки (кроме вас). Обратите внимание - во время ввода сообщения перестают действовать команды с клавиатуры.

Если вы захотите отменить посылку сообщения, нажмите клавишу **Esc**.

Недокументированные клавиши

Маршрут Q

Клавиша **Q** позволяет задавать точки маршрута, по которому будет двигаться выбранная единица. Если отдавать приказ на перемещение при нажатой клавише **Q**, то эта единица обойдет точки маршрута в порядке их задания.

Возможность задания маршрута особенно полезна для самолетов, у которых появляется возможность подойти к противнику со стороны, не защищенной зенитными пушками.

Режим ремонта T

То же, что и кнопка REPAIR на экране.

Режим продажи Y

То же, что и кнопка SELL на экране.

Перебор режимов радара U

То же, что и крайняя правая кнопка под радаром.

Строения и техника

Универсального рецепта для строительства базы нет и быть не может. Разумеется, вы должны приспособиться к меняющимся обстоятельствам и строить то, что оказывается самым нужным в данный момент. Так как в Red Alert деньги текут в вашу казну рекой, ошибки и просчеты в строительстве базы редко оказываются смертельными. Тем не менее, лучше с самого начала учесть ряд важных моментов и не допускать ошибок, чтобы потом не пришлось их исправлять в самый неподходящий момент.

Хочешь мира - готовься к войне

Если возвести несколько строений одного типа, то они будут выполнять свои функции быстрее. Например, два военных завода производят танки заметно быстрее, чем один. Впрочем, в игре с живыми соперниками иногда стоит строить два экземпляра одного строения даже в том случае, если это не приносит никакой видимой пользы - например, два технических центра при игре за Союзников.

Соображения вполне просты и понятны: потеряв технический центр, вы теряете такую драгоценную вещь, как полная карта местности (разумеется, после того, как спутник откроет ее). Разумнее перестраховаться и построить второй технический центр.

Поврежденное строение может загореться, причем горящее здание продолжает получать повреждения до тех пор, пока пожар не будет потушен.

Временные параметры, указанные в описании, условны - меняя скорость игры, можно изменять и их значения (к тому же они зависят от скорости компьютера). Скорее их следует использовать для сравнительного анализа - что происходит быстрее, что - медленнее, и т.д.

Наконец, помните, что все сказанное относится только к стандартным настройкам (поскольку в Red Alert можно настроить значения едва ли не всех игровых параметров, но об этом будет сказано в самом конце).

Общие строения

Обратите внимание на то, что некоторые строения Союзников и Советов одинаково называются и выполняют похожие функции (скажем, военный завод строит бронетехнику), однако конкретные единицы, производимые на них, могут быть разными: скажем, на военном заводе Союзников строятся легкие и средние танки, а у Советов - тяжелые танки и “мамонты”.

Строительная площадка / Construction Yard

Защита: сильная
Назначение: строительство всех прочих сооружений
Базовая стоимость: 2500

Строительная площадка является "сердцем" базы, и без нее всякое строительство зданий оказывается невозможным. Для возведения строительной площадки потребуется MCV (передвижная строительная площадка). Как правило, строительная площадка является самой желанной целью для врага. Если совершенно очевидно, что противник собрался нападать на вашу строительную площадку танками, попробуйте соорудить вокруг нее бетонную стену (может, за счет этого вам удастся выиграть драгоценные секунды).

Электростанция / Power Plant

Защита: слабая
Цель: производство энергии
Базовая стоимость: 300

Количество энергии, производимой электростанцией, напрямую зависит от ее состояния; поврежденная электростанция производит мало энергии. Электростанцию необходимо строить в самую первую очередь. Если снабжение энергией вашей базы падает ниже номинала, то активные системы (радары, катушки Теслы, зенитные пушки и генераторы помех) перестают работать. Кроме того, при нехватке энергии снижается производительность работы заводов.

Улучшенная электростанция / Advanced Power Plant

Защита: слабая
Цель: производство энергии
Базовая стоимость: 500

Улучшенная электростанция производит столько же энергии, как и две обычных - но по сравнению с двумя установками занимает гораздо меньше места, да и обходится дешевле. Конечно, уничтожить ее тоже проще, но без ложки дегтя не обходится ни одна бочка меда.

"Если завтра война, если завтра в поход... "

Металлургический завод / Ore Refinery

Защита: слабая
Цель: хранение и переработка руды
Базовая стоимость: 2000

Металлургические заводы составляют основу всей экономики и дают деньги, необходимые для строительства военной техники и живой силы. Вместе с построенным заводом вы немедленно получаете один грузовик. Каждый завод может хранить запас руды, не превышающий 2000 кредитов. Стройте сразу несколько металлургических заводов, да не забывайте оставлять вокруг них немного свободного места, иначе ваши грузовики будут слишком долго разъезжаться.

"Мухтар" и "Мамонт" на охране важного объекта

Склад руды / Ore Silo

Защита: слабая
Цель: хранение переплавленной руды
Базовая стоимость: 150

Каждый склад вмещает запас руды, не превышающий 1500 кредитов. Руда равномерно распределяется между всеми вашими металлургическими заводами и складами. Если для хранения руды не хватает места, то ее излишки попросту теряются. Если противник захватит или уничтожит склад руды, вы теряете все содержимое склада. Кроме того, склады являются желанной мишенью для воров.

Военный завод / War Factory

Защита: слабая
Цель: строительство бронетехники
Базовая стоимость: 2000

На военных заводах строится вся наземная техника - в первую очередь, танки. Оставляйте вокруг военных заводов немного свободного места, чтобы оставить место для маневров производимой техники.

Вертолетная площадка / Helipad

Защита: слабая
Цель: строительство и перезарядка вертолетов
Базовая стоимость: 1500

Здесь строятся и перезаряжаются вертолеты (к каждой построенной площадке прилагается один вертолет). На перезарядку каждого из пяти "квадратиков" боеприпасов уходит 2.5 секунды.

Ремонтное депо / Service Depot

Защита: слабая
Цель: ремонт техники и перезарядка минных заградителей
Базовая стоимость: 1200

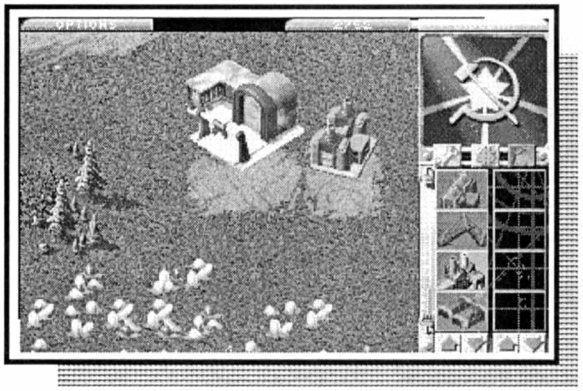
Ремонтное депо следует строить неподалеку от передовой, чтобы как можно быстрее восстанавливать запас мин у минных заградителей и чинить поврежденную технику (ремонт обходится в пять раз дешевле, чем новая техника). В депо можно чинить не только бронетехнику, но и вертолеты с самолетами, однако вы не сможете выделить для ремонта сразу несколько летающих машин (как это допускается для наземной техники). При каждом "тикании" ремонтное депо восстанавливает 10 пунктов повреждений.

В многопользовательской игре депо оказывается исключительно важным строением - главным образом потому, что оно позволяет строить на военном заводе передвижные строительные площадки. Благодаря этому можно выкрутиться даже после потери основной строительной площадки - в отличие от Command & Conquer, в Red Alert новая передвижная площадка стоит вполне разумных денег, а ее строительство не затягивается на целую вечность. У депо есть еще одно интересное свойство, о котором многие не догадываются: если отправить какую-либо машину в депо и щелкнуть на значке продажи, то машина будет продана за половину своей стоимости.

Радар / Radar Dome

Защита: слабая
Цель: режим полного обзора
Базовая стоимость: 1000

При работе на полной мощности радар позволяет видеть все открытые ранее участки игрового поля.



Эта руда превратится в непобедимые танковые армады

Техноцентр / Technology Center

Защита: слабая
Цель: строительство высокотехнологичной техники
Базовая стоимость: 1500

Техноцентр позволяет строить улучшенные виды оружия (такие, как крейсер и генератор помех для Союзников, огнеметчики и "мамонты" для Советов) и некоторые высокотехнологичные строения.

У Союзников техноцентр обладает еще одним интересным свойством: после завершения строительства автоматически запускается спутник наблюдения, и через некоторое время перед вами открывается вся карта. Обратите внимание: в случае уничтожения техноцентра карта снова закрывается.

Бетонная стена / Concrete Wall

Защита: сильная
Цель: пассивная оборона
Базовая стоимость: 100

Даже самый тяжелый танк не сможет проехать через бетонную стену (хотя может взорвать ее). Пользуйтесь ими, чтобы преградить врагу доступ к вашей базе или чтобы защитить жизненно важные структуры от вражеского огня. Бетонные стены защищают от оружия типа ракет или танковых снарядов, но не помогают против огня артиллерии или чего-нибудь в этом роде.

Специальные строения Союзников

Палатка / Tent Barracks

Защита: слабая
Цель: производство пехоты
Базовая стоимость: 300

Палатку следует строить сразу же после электростанции. На ранней стадии игры пехота может оказаться единственной защитой базы.

Верфь / Naval Yard

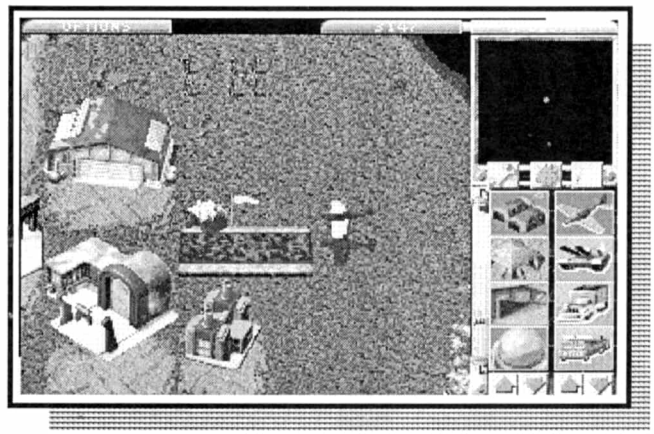
Защита: слабая
Цель: строительство и ремонт кораблей
Базовая стоимость: 650

Верфи могут строиться только на воде и на расстоянии до 8 квадратов от какого-либо строения. Обратите внимание, что на верфи можно отремонтировать поврежденные корабли. Компьютер почему-то очень не любит верфей и старается в первую очередь снести именно их.

Дот / Pillbox

Защита: средняя
Цель: защита от пехоты
Базовая стоимость: 400

Доты, в которых устанавливаются скорострельные пулеметы, быстро уничтожают вражескую пехоту и превосходно работают против вылазок инженеров.



Самолет возвращается с боевого задания

Замаскированный дот / Camouflaged Pillbox

Защита: сильная
Цель: защита от пехоты
Базовая стоимость: 600

Хотя замаскированный дот вооружен так же, как и обычный, он все же лучше защищен и почти идеально замаскирован - он сливается с окружающей местностью и становится практически невидимым.

Орудийная башня / Turret

Защита: сильная
Цель: противотанковая защита
Базовая стоимость: 600

Противотанковое оружие (105-мм пушка) с неплохой броней и вполне достойным радиусом действия. Не забывайте чинить поврежденные в бою орудийные башни.

Зенитная пушка / AA Gun

Защита: сильная
Цель: защита от воздушных целей
Базовая стоимость: 600

Зенитные пушки быстро расправляются с любыми воздушными целями - МиГ'ами и Як'ами, бомбардировщиками, самолетами-шпионами и вертолетами.

Они неплохо бронированы и скорострельны. Лучше всего работают группы из двух и более пушек (мимо них не пройдет ни один самолет). Зенитные пушки следует выносить на несколько квадратов вперед от защищаемых объектов - самолеты нужно сбивать во время захода на цель, а не тогда, когда они уже успеют выпустить ракеты.

(*) Генератор помех / Gap Generator

Защита: слабая
Цель: создание радарных помех
Базовая стоимость: 500

Генератор помех окружается облаком "радарной темноты" радиусом в 10 квадратов. Для противника темная зона оказывается невидимой на радаре, только проникновение вражеских единиц (в первую очередь - шпионов) может частично приоткрыть ее, но даже в этом случае видны лишь ближайшие квадраты.

Игроки могут строить генераторы помех лишь в режиме многопользовательской игры (хотя компьютер ими пользуется).

Хроносфера / Chronosphere

Защита: слабая
Цель: перемещение в пространстве
Базовая стоимость: 2800

Хроносфера на доли секунды изменяет структуру пространства и может быстро перебросить вашу боевую единицу в другое место. Частое применение хроносфер приводит к возникновению темпоральных вихрей, которые могут появиться в произвольном месте карты. Темпоральный вихрь активно ищет и уничтожает до пяти строений и боевых единиц, после чего рассеивается. Самый лучший способ борьбы с темпоральным вихрем - "скормить" ему 5 автоматчиков. При каждом использовании хроносферы имеется 20% вероятность возникновения темпорального вихря.

Хроносфера перемещает только технику. Все перемещаемые живые существа немедленно испаряются, так что привлекательная на первый взгляд идея - усадить в БТР нескольких Тань (см. ниже) и отправить их в середину базы противника - не проходит.

С помощью хроносферы можно заслать минный заградитель на месторождение руды глубоко внутри вражеской территории или же мгновенно перебросить тихоходный крейсер поближе к вражеской базе. Есть и другой интересный вариант - послать передвижную строительную площадку в другое место карты (скажем, в тыл противника) и заложить там вторую базу. Действие хроносферы непостоянно. Перемещенная единица в скором времени возвращается на свое старое место (если, конечно, она не была уничтожена).

Барьер из мешков с песком / Sandbags

Защита: слабая
Цель: пассивная оборона
Базовая стоимость: 25

Пехота и легкие машины не могут преодолеть этих барьеров, однако любое разрывное оружие (гранаты, ракеты) может просто взорвать их. Гусеничная техника проходит через барьеры, но с уменьшенной скоростью.

Скоро приедут русские "Мамонты", и этот пейзаж неузнаваемо изменится

Макеты / Fake Structures

Защита: отсутствует
Цель: дезинформация противника
Базовая стоимость: 50

Фанерная имитация строительной площадки, военного завода, радара или верфи может ввести врага в заблуждение и отвлечь его от настоящих строений. Макеты стоят очень дешево и почти не требуют энергии, но разваливаются от первого же попадания.

Боевые единицы Союзников

Наземные силы Союзников

Автоматчики / Rifle Infantry

Радиус нападения: малый. **Броня**: нет
Вооружение: M16
Базовая стоимость: 100

Автоматчиков желательно посылать в атаку группами. Они могут довольно долго продержаться под огнем танков и пушечных башен, и к тому же дешево стоят. Одно из нестандартных применений автоматчиков - посылать их в качестве "наживки" для того, чтобы заманивать вражеские силы в засаду.

Ракетчики / Rocket Infantry

Радиус нападения: средний. **Защита**: нет
Вооружение: ракета "дракон"
Базовая стоимость: 300

Превосходно борются с воздушными целями и бронетехникой, однако у них имеется одно важное преимущество по сравнению с башнями или зенитными пушками - ракетчиков можно быстро перебросить в то место, где они особенно необходимы в данный момент.

Инженер / Engineer

Радиус нападения: нет. **Броня**: нет
Вооружение: нет
Базовая стоимость: 500

Применение инженеров для захвата вражеских строений в Command & Conquer вызывало у многих недовольство - всего один инженер мог в корне изменить ход игры и спасти даже безнадежно проигранную партию. В Red Alert это мнение было учтено, и роль инженеров несколько изменилась.

Инженеры могут захватывать лишь те строения, которые были повреждены на 75 процентов и более. Когда курсор перемещения инженера наводится на такое строение, он имеет вид зеленых стрелок. В случае, если строение было повреждено недостаточно или же соперник успел его отремонтировать, то стрелки оказываются красными, и тогда посланный инженер героически взрывает себя и довольно заметно повреждает здание. Как показывает опыт, такое применение инженеров оказывается слишком рискованным. Как ни странно, основная польза от инженеров заключается не в повреждении чужих строений, а... в ремонте своих собственных! Инженер может мгновенно починить поврежденное строение (правда, из игры он при этом пропадает). Это помогает бороться с "самоубийственными" нападениями противника, когда группа танков прорывает линию защиты и нападает на какое-нибудь строение, чаще всего - строительную площадку.

(*) Шпион / Spy

Радиус нападения: нет. **Броня**: нет
Вооружение: нет
Базовая стоимость: 500

Когда соперник смотрит на вашего шпиона, он видит всего лишь своего собственного пехотинца (и на радаре шпион также окрашен в его, а не в ваш цвет). Правда, стойкое нежелание шпиона выполнять приказы может вызвать у соперника подозрение, так что в многопользовательской игре шпионов следует применять с осторожностью. Зато шпион может замечательно проскользнуть мимо охраны, только бдительные боевые псы мгновенно распознают чужаков и приканчивают их.

Шпионы могут проникать в различные строения и передавать полезную информацию. Эта информация зависит от типа строения. Казармы, военный завод, строительная площадка: шпион докладывает, что в данный момент строит противник; подводная верфь: вы получаете сонар, позволяющий обнаруживать подводные лодки; металлургический завод, склад руды: шпион сообщает, сколько денег у противника; радар: вы получаете возможность следить за всеми вражескими единицами и видеть то, что видят они.

Если противник продает строение, в котором находится ваш шпион, то шпион снова оказывается в вашем распоряжении.

(*) Вор / Thief

Радиус нападения: нет. **Броня**: нет
Вооружение: нет
Базовая стоимость: 500

Если вам удастся загнать вора на вражеский металлургический завод или склад руды, то вы получаете половину хранящихся там кредитов соперника.

Таня / Tanya

Радиус нападения: средний. **Броня**: нет
Вооружение: два кольта .45 и пластиковая взрывчатка C4
Базовая стоимость: 1200

Таня крошит вражескую пехоту с воистину неимоверной скоростью - за секунду она может уложить до 3 человек! Ее взрывчатка мгновенно сносит вражеские строения, что тоже довольно приятно (если этим пользуетесь вы, а не ваш соперник). Следует заметить, что на месте разрушенных строений не остается ничего (в Command & Conquer из взорванных строений обычно выскакивало два-три пехотинца, которые быстро сносили бравому коммандо, "старшему брату" Тани, половину здоровья). Единственный серьезный недостаток Тани заключается в том, что она не способна к самостоятельным действиям и нападает лишь на тех, на кого вы укажете. Стоит на секунду-другую отвлечься и заняться другими делами, как вражеская пехота мгновенно прикончит вашу не в меру задумчивую героиню.

Медик / Medic

Радиус нападения: нет. **Броня**: нет
Вооружение: нет
Базовая стоимость: 800

Каждый раз, когда медик лечит раненого пехотинца, он восстанавливает ему 50 пунктов здоровья, но при этом сам себя он не лечит. Обратите внимание, что медику не нужно отдавать приказ на лечение. Стоит подвести его к группе раненых, и он сам принимается за дело.

Противотанковый минный заградитель / AV Mine Layer

Радиус нападения: нет. **Броня**: средняя
Вооружение: противотанковые мины
Базовая стоимость: 800

Минный заградитель - одна из наиболее эффективных единиц в игре. Всего одна мина уничтожает почти любую вражескую машину, лишь немногие виды техники могут пережить взрыв. Конечно, следует минировать в первую очередь узкие проходы, по которым противник будет нападать на вашу базу - броды, узкие горные ущелья и т.д. При плотном минировании вражеские армады тают буквально на глазах. Главным преимуществом мин является неожиданность, ведь противник не видит их на экране.

Минный заградитель несет 5 мин и перезаряжается в ремонтном депо. Некоторые игроки любят минировать месторождения руды - несколько мин легко и незаметно приканчивают грузовик.

Грузовик / Ore Truck

Радиус нападения: нет
Броня: сильная
Вооружение: нет
Базовая стоимость: 1400

Грузовик - едва ли не самая важная машина во всей игре. Если уничтожить грузовики противника, то он останется без денег; впрочем, то же самое относится и к вам.

Компьютер старательно защищает свои грузовики, однако быстрый, решительный удар может уничтожить грузовик до прибытия подкреплений.

Тани, как дети - убьют, не заметят

Джип / Ranger

Радиус нападения: малый. **Броня**: слабая
Вооружение: пулемет М-60
Базовая стоимость: 600

Джипы быстро передвигаются и не очень дорого стоят. Основное их применение заключается в исследовании закрытых областей карты. Кроме того, джип может использоваться для огневой поддержки небольших пехотных групп.

БТР / APC

Радиус нападения: малый
Броня: сильная
Вооружение: пулемет М-60
Базовая стоимость: 800

БТР предназначен для перевозки пехоты вместе с танками. Скорость и маневренность этой машины означают, что она может на полном ходу прорваться сквозь защиту базы и высадить инженеров, диверсантов или воров.

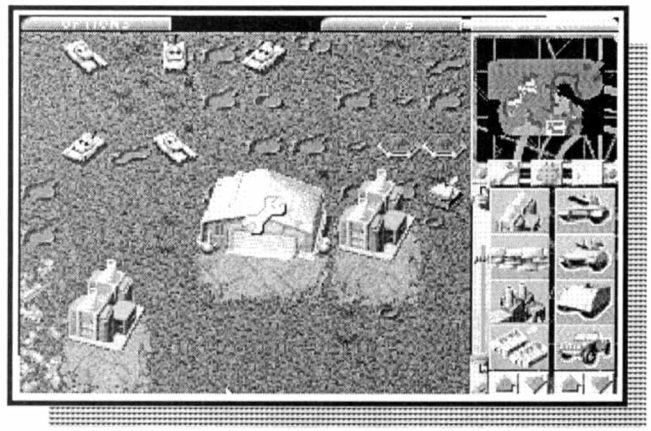
Например, в БТР можно посадить нескольких ракетчиков и отправить его сопровождать грузовик. Когда противник захочет напасть с воздуха, вы быстро высадите ракетчиков и преподнесете ему неприятный сюрприз.

Кроме того, БТР может давить вражескую пехоту. Он двигается настолько быстро, что у несчастных практически не остается ни единого шанса на спасение.

Легкий танк / Light Tank

Радиус нападения: средний.
Броня: средняя
Вооружение: 76-мм пушка
Базовая стоимость: 700

Быстрый и скорострельный танк Союзников. Легкие танки неплохо действуют в смешанных группах и больших скоплениях техники. Благодаря высокому темпу стрельбы они способны нанести большие повреждения, чем средние танки, однако такие дуэли заканчиваются плохо (к сожалению, легким танкам не хватает брони).



Ремонтируй, не ремонтируй - придут русские и все снесут

Средний танк / Medium Tank

Радиус нападения: средний. **Броня**: сильная
Вооружение: 105-мм пушка
Базовая стоимость: 800

Основной танк, находящийся на вооружении Союзников. Имеет ту же броню, что и тяжелый танк Советов, однако быстрее передвигается и дешевле стоит (хотя и обладает всего одним орудием). В бою средний танк способен продержаться примерно на треть дольше легкого танка и потому успевает выстрелить на пару раз больше.

Самоходная артиллерия / Artillery

Радиус нападения: большой. **Броня**: слабая
Вооружение: 155-мм пушка
Базовая стоимость: 600

Дальнобойность и разрушительная сила самоходной артиллерии хороши в основном при уничтожении пехоты и защитных сооружений, однако самоходная артиллерия передвигается с черепашьей скоростью и разлетается вдребезги от двух-трех выстрелов. Что и говорить, слабая мишень...

(*) Передвижной генератор помех / Mobile Gap Generator

Радиус нападения: нет. **Броня**: слабая
Вооружение: радарные помехи
Базовая стоимость: 600

Работает точно так же, как и стационарный генератор. Хотя он создает тень несколько меньшего радиуса, под ней можно прикрывать несколько боевых единиц и незаметно для врага подвести к его базе несколько своих единиц.

(*) Передвижная строительная площадка / MCV

Радиус нападения: нет. **Броня**: сильная
Вооружение: нет
Базовая стоимость: 2500

Как нетрудно догадаться, единственным назначением передвижной площадки оказывается закладка новой строительной площадки. Новая площадка необходима, если враг уничтожил вашу основную площадку, или вы хотите основать “дочернюю” базу в другом месте (если противник увлечется нападениями на вашу основную базу и не разведает всю карту, то он нескоро догадается о происходящем).

Флот Союзников

Транспорт / Transport

Радиус нападения: нет. **Броня**: средняя
Вооружение: нет
Базовая стоимость: 700

Позволяет перевозить до 5 наземных единиц по воде (как пехоты, так и бронетехники). Транспорты могут загружаться либо разгружаться только в прибережной полосе, и во время разгрузки они наиболее уязвимы. Впрочем, транспорты носятся довольно шустро и легко обгоняют практически все корабли. Полезный совет: если загрузить пехоту в БТР, то всего один транспорт может перевозить до 25 пехотинцев за один рейс (не говоря уже о БТР)!

Катер / Gunboat

Радиус нападения: малый. **Броня**: слабая
Вооружение: 2-дюймовая пушка и аппарат глубинного бомбометания
Базовая стоимость: 500

Самый быстрый и легкий корабль Союзников. Катера хорошо разведывают морские трассы и выявляют подводные лодки до того, как они станут опасными. Каждая выявленная вблизи подлодка автоматически забрасывается глубинными бомбами. Чтобы потопить катер, достаточно всего трех торпед, так что во время противолодочных операций их желательно передвигать. Всего две глубинные бомбы серьезно повреждают (если не потопят) подводную лодку.

Эсминец / Destroyer

Радиус нападения: средний. **Броня**: средняя
Вооружение: ракеты "Стингер" и глубинные бомбы
Базовая стоимость: 1000

Почти универсальный корабль - эффективен против наземных, воздушных или водных целей. Стрельба ракетами по воздушным целям ведется с двойной скоростью. Если эсминец обнаруживает подводную лодку, он забрасывает ее глубинными бомбами, причем во время каждого залпа сбрасывается сразу две бомбы. Важно заметить, что эсминец может расстреливать катушку Теслы издалека и при этом не оказаться в зоне смертоносного разряда. Хороший командир подводного флота нападает на эсминцы с максимального расстояния и поскорее уходит из-под ответного огня.

Крейсер / Cruiser

Радиус нападения: сверхвысокий. **Броня**: сильная
Вооружение: 8-дюймовые орудия
Базовая стоимость: 2000

Медленно надвигающаяся смерть; нехватка скорости возмещается совершенно чудовищной огневой мощью и радиусом действия. В считанные минуты уничтожает вражеские базы, поскольку крейсер способен стрелять на невероятные расстояния (каждый залп крейсера обладает втрое большей разрушительной мощью, чем выстрел самоходной артиллерии). Правда, меткостью стрельбы крейсер не отличается, и часто снаряды ложатся неизвестно куда; следовательно, лучше всего стрелять в самую гущу вражеской базы, по принципу "на кого Бог пошлет".

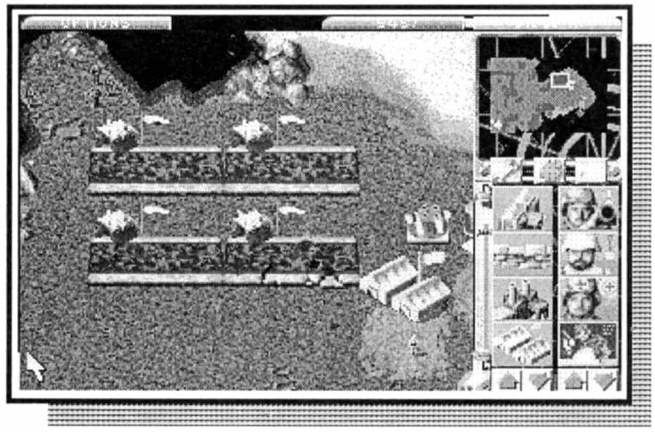
Теоретически крейсер может бороться с подводными лодками, стреляя по близлежащим квадратам. А вот против нападения с воздуха он просто бессилен, так что крейсер всегда следует сопровождать конвоем из нескольких эсминцев.

Военно-воздушные силы Союзников

Вертолет "Апач Лонгбоу" / Longbow

Радиус нападения: малый.
Броня: сильная
Вооружение: ракеты "Хеллфайр"
Базовая стоимость: 1200

Пустой вертолет полностью заряжается за 15 секунд. Если выбрать в качестве мишени вражеский вертолет, то Апач начинает преследовать его и стрелять ракетами (правда, при этом он может запросто попасть под огонь вражеских зениток). Каждая ракета наносит такие же повреждения, как и выстрел "мамонта", так что Апачи неплохо справляются с уничтожением танков.



Аэродромы в глубоком тылу, а завтра они превратятся в золу

Специальные возможности Союзников

Спутник наблюдения / GPS Satellite

Время зарядки: 8 минут

Открывает всю карту (за исключением мест, в которых действуют вражеские генераторы помех).

Сонар / Sonar Pulse

Время перезарядки: 10 минут

Показывает расположение всех вражеских подводных лодок.

Хроносдвиг / Chronoshift

Время перезарядки: 7 минут

На три минуты перебрасывает машину или корабль в произвольно выбранное место на карте (разумеется, с разумными ограничениями - корабли по суше не плавают). О возможных применениях хроносдвига рассказано в описании хроносферы.

Специальные строения Советов

Казармы / Barracks

Защита: слабая

Цель: производство пехоты

Базовая стоимость: 300

То же, что и палатка у Союзников (но позволяет строить другие виды пехоты).

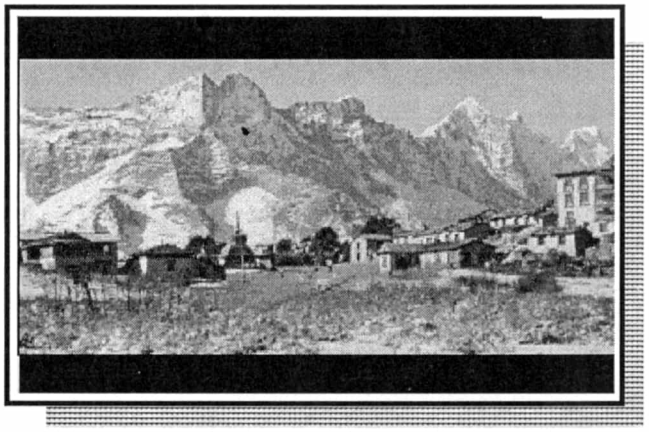
Псарня / Kennel

Защита: слабая

Цель: натаскивание псов

Базовая стоимость: 200

На этом сооружении производятся боевые псы.



И этот мирный городок испепелит огня поток

Подводная верфь / Sub Pen

Защита: слабая
Цель: строительство и ремонт подводных лодок
Базовая стоимость: 650

Строит и спускает на воду подводные лодки и транспорты. Здесь же можно отремонтировать поврежденные транспорты и подлодки. Остерегайтесь вражеских шпионов - если они проникают на верфь, то противник сможет воспользоваться сонаром для обнаружения подводных лодок.

Аэродром / Airfield

Защита: сильная
Цель: строительство и перезарядка самолетов
Базовая стоимость: 600

Аэродромы хорошо укреплены, но этого не скажешь о самолетах, даже обычный автоматчик несколькими выстрелами уничтожает летающую машину. Старайтесь располагать аэродромы где-нибудь в тылу, где противник не сможет быстро расстрелять их. Одна единица истраченных боеприпасов восстанавливается за 2.5 секунды.

Огнеметная башня / Flame Tower

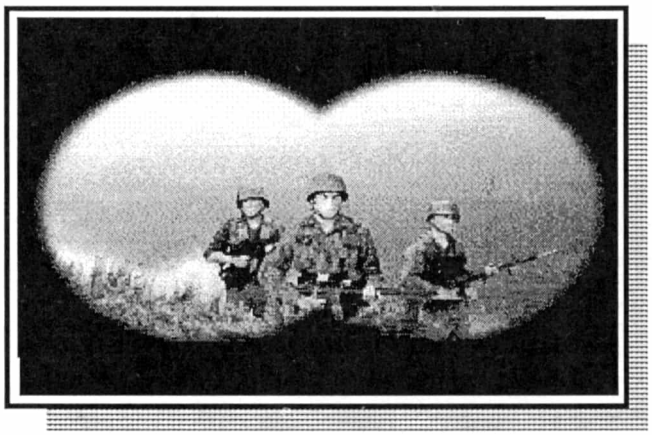
Защита: сильная
Цель: защита базы
Базовая стоимость: 600

Засекает и уничтожает наземные вражеские единицы. Огнеметная башня эффективнее всего действует против больших групп пехоты, а вот с бронемашинами дело обстоит значительно хуже. Ракетометчики могут уничтожать огнеметные башни, ничем не рискуя, поскольку их ракеты бьют на большее расстояние. При взрыве огнеметная башня повреждает все, что находится поблизости.

Катушка Теслы / Tesla Coil

Защита: слабая
Цель: защита базы
Базовая стоимость: 1500

Эти электрические разрядники отлично защищают базу от наземных и неосторожных морских целей. Электрическая дуга с первого выстрела поджаривает легкий танк, для более прочных машин понадобится два выстрела. Катушка Теслы перезаряжается в течение 8 секунд.



"Кто шагает дружно в ряд ... "

Следует обратить внимание на одно важное отличие катушек от обелисков из Command & Conquer. Как известно, обелиск после выстрела всегда перезаряжался в течение одного и того же времени, какой бы ни была его цель, и это позволяло уничтожать обелиски большими группами автоматчиков - ведь каждый выстрел уничтожал ровно одного пехотинца, после чего обелиск снова накапливал энергию. Катушка перезаряжается лишь после того, как будет израсходован весь заряд ее конденсаторов. Понятно, что на уничтожение пехотинца уходит гораздо меньше энергии, чем на танк, так что пехотные группы истребляются почти мгновенно и потому не обладают особыми шансами в борьбе с катушками.

Зенитная установка / SAM Site

Защита: сильная
Цель: защита от воздушных целей
Базовая стоимость: 750

Единственное советское средство борьбы с вражеской авиацией и вертолетами. Пять прямых попаданий уничтожают вертолет, а на МиГ или Як требуется всего два попадания. Следует заметить, что речь идет именно о прямых попаданиях, а поразить быстро летящую цель не так-то просто.

Железный занавес / Iron Curtain

Защита: слабая
Цель: защита строений и техники
Базовая стоимость: 2800

Железный занавес изменяет молекулярную структуру объекта, временно делая его неуязвимым для любых повреждений. Действие железного занавеса продолжается 45 секунд.

Ракетная шахта / Missile Silo

Защита: сильная
Цель: запуск ядерных ракет
Базовая стоимость: 1500

Ракетная шахта позволяет применять ядерные ракеты.

Барьер из колючей проволоки / Barbed Wire Fence

Защита: слабая
Цель: пассивная оборона
Базовая стоимость: 25

Вдвое прочнее барьеров из мешков с песком, однако танки и другая гусеничная бронетехника могут без особых проблем проламывать их.

Боевые единицы Советов

Наземные силы Советов

Боевой пес / Attack Dog

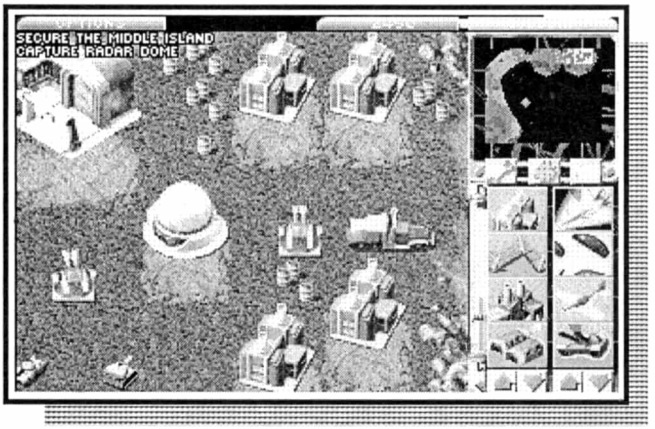
Радиус нападения: нет
Защита: нет
Вооружение: острые зубы
Базовая стоимость: 200

Боевые псы мгновенно распознают шпионов и уничтожают вражескую пехоту (хотя для них достаточно всего одной автоматной очереди). Если вам потребуется как можно скорее перебросить псов в другое место, прикажите им напасть на какую-нибудь вражескую единицу - нападающие псы передвигаются на 50 процентов быстрее обычного.

Автоматчики / Rifle Infantry

Радиус нападения: малый
Защита: нет
Вооружение: АК-47
Базовая стоимость: 100

То же, что и автоматчики Союзников.



Не курите рядом с бочками с горюче-смазочными материалами

(*) Ракетчики / Rocket Infantry

Радиус нападения: средний
Защита : нет
Вооружение: ракета “дракон”
Базовая стоимость: 300

То же, что и ракетчики Союзников (однако появляются только в многопользовательской игре).

(*) Таня / Tanya

Радиус нападения: средний
Броня: нет
Вооружение: два кольта .45 и пластиковая взрывчатка C4
Базовая стоимость: 1200
То же, что и для Союзников (появляется только в многопользовательской игре).

Гранатометчики / Grenadier

Радиус нападения: малый
Броня: нет
Вооружение: ручная граната
Базовая стоимость: 160
Уничтоженный гранатометчик взрывается и повреждает все, что находится вблизи от него, так что старайтесь держать раненых гранатометчиков подальше от своей пехоты.

Огнеметчики / Flame Infantry

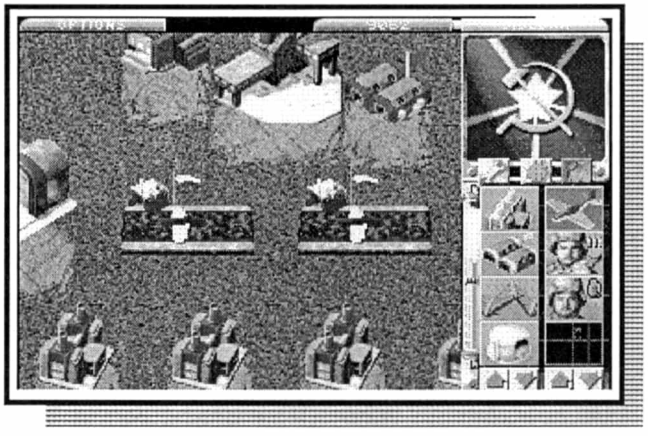
Радиус нападения: малый
Броня: нет
Вооружение: ранцевый огнемет
Базовая стоимость: 300
Огнеметчики передвигаются несколько медленнее автоматчиков, но зато струя огня поражает сильнее и шире, чем обычные пули.

Инженер / Engineer

Радиус нападения: нет
Броня: нет
Вооружение: нет
Базовая стоимость: 500
То же, что и инженеры Союзников.

Грузовик / Ore Truck

Радиус нападения: нет
Броня: сильная
Вооружение: нет
Базовая стоимость: 1400
То же, что и грузовик Союзников.



Аэродромы замерли в ожидании самолетов

Противопехотный минный заградитель / AP Mine Layer

Радиус нападения: нет
Броня: средняя
Вооружение: противопехотные мины
Базовая стоимость: 800

Противопехотные мины, как нетрудно догадаться, почти не повреждают бронетехнику - в сущности, танки попросту прокладывают дорогу через такие минные поля. Противопехотные мины полезны для минирования подходов к подводным верфям и другим строениям, куда может пробраться вражеский шпион.

Ракетная установка V2 / V2 Rocket Launcher

Радиус нападения: большой
Броня: слабая
Вооружение: ракеты СКАД

Ракетная установка может разрушить большинство сооружений всего двумя или тремя выстрелами. Она бьет на громадное расстояние (10 квадратов), так что нет ничего удивительного в том, что Союзники опасаются советских ракетных установок. Впрочем, недостатков тоже хватает - слабая броня, долгое время перезарядки, неспособность поражать быстро движущиеся цели. Старайтесь держать ракетные установки подальше от групп, идущих в наступление.

Тяжелый танк / Heavy Tank

Радиус нападения: средний
Броня: сильная
Вооружение: спаренное 105-мм орудие
Базовая стоимость: 950

Основной танк Советского государства - благодаря спаренному орудию его выстрел оказывается вдвое мощнее, чем выстрел среднего танка Союзников. Танк проигрывает в скорости, но все равно остается грозным противником.

Танк "Мамонт" / Mammoth Tank

Радиус нападения: средний
Броня: сильная
Вооружение: спаренная 120-мм пушка и ракеты
Базовая стоимость: 1700

"Мамонт" оснащен парными 120-мм пушками и может восстановить до 50 процентов своих повреждений. Ракеты "мамонтов" хорошо поражают пехоту и самолеты, но значительно хуже действуют против вертолетов.

"Мамонты" медленно передвигаются, а на их перезарядку уходит целых пять секунд. Если вы пытаетесь уничтожить "мамонта", обязательно начните с уничтожения конвоя - без поддержки "мамонт" превращается в легкую мишень.

(*) Передвижная строительная площадка / MCV

Радиус нападения: нет
Броня: сильная
Вооружение: нет
Базовая стоимость: 2500
То же, что и передвижная строительная площадка Союзников.

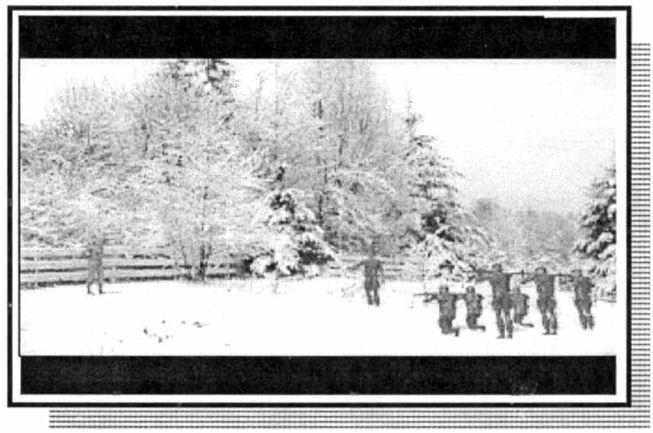
(*) Передвижной глушитель радаров / Mobile Radar Jammer

Радиус нападения: нет
Броня: слабая
Вооружение: радарные помехи
Базовая стоимость: 600
Если глушитель окажется на расстоянии до 15 квадратов от вражеского радара, то последний перестает работать, а изображение мини-карты забивается помехами. Воспользуйтесь этим моментом для того, чтобы начать неожиданную атаку или не позволить врагу общаться со своими союзниками.

Флот Советов

Транспорт / Transport

Радиус нападения: нет
Броня: средняя
Вооружение: нет
Базовая стоимость: 700
То же, что и транспорт Союзников.



Собаке - собачья смерть

Подводная лодка / Submarine

Радиус нападения: большой
Броня: средняя
Вооружение: торпеды
Базовая стоимость: 950
Подводные лодки желательно использовать группами. Они могут стрелять в цель с расстояния до 9 квадратов, а в погруженном состоянии остаются невидимыми. В режиме охраны подводные лодки нападают на все вражеские корабли, оказавшиеся в радиусе их нападения. Громадный недостаток подводных лодок состоит в том, что они не способны стрелять по суше.

Военно-воздушные силы Советов

Як / Yak

Радиус нападения: короткий
Броня: слабая
Вооружение: спаренный пулемет
Базовая стоимость: 800

Як'и используются для обстрела групп пехоты, легких машин и строений. Град пуль начинается за один квадрат до цели и потом продолжается дальше. Пустой Як перезаряжается в течение 40 секунд.

"Когда нас в бой пошлет товарищ Сталин, и первый маршал в бой нас поведет"

МиГ / MiG

Радиус нападения: средний
Броня: слабая
Вооружение: самонаводящиеся ракеты
Базовая стоимость: 1200

МиГ'и очень быстро передвигаются, но подвижность компенсируется их хрупкостью. В основном эти самолеты используются в тактике "врезал - и убегай". Шесть МиГ'ов уничтожают любое строение или единицу в Red Alert. Перезарядка МиГ'а продолжается 8 секунд.

Вертолет Ми-24 / Hind

Радиус нападения: малый
Броня: сильная
Оружие: скорострельный пулемет
Базовая стоимость: 1200

Эти вертолеты используются для уничтожения вражеских групп и строений. На них установлен тот же самый пулемет, что и на Як'ах, но вертолет не поливает огнем целую полосу, а зависает над целью и прицельно бьет по ней. Перезарядка вертолета продолжается 30 секунд.

(*) Транспортный вертолет "Чинук" / Transport Helicopter

Радиус нападения: нет
Броня: средняя
Вооружение: нет
Базовая стоимость: 1200

Транспортный вертолет присутствует только в многопользовательской игре. Он переносит по воздуху до 5 единиц пехоты.

Специальные возможности Советов

Железный занавес / Iron Curtain

Время перезарядки: 11 минут

На 45 секунд защищает строение или боевую единицу от повреждений.

Ядерная ракета / Nuke

Время перезарядки: 13 минут

Атомная боеголовка неплохо справляется с большими и незащищенными строениями. Значительно хуже дело обстоит с техникой - поскольку танки расположены близко к земле, герметичны и защищены броней, на них ядерный взрыв действует очень слабо.

Бомбы / Parabomb

Время перезарядки: 14 минут

Бомбы присутствуют только в игре для одного участника. Толку от них практически нет - они слишком неточны. К тому же бомбардировщик каждый раз прилетает с нового направления, так что предсказать место их падения совершенно невозможно, можно лишь гадать. Каждая из пяти бомб обладает разрушительной мощью двух снарядов самоходной артиллерии.

Десант / Paratroopers

Время перезарядки: 7 минут

Десант можно сбросить в любом месте карты, даже неисследованном. Каждый из пятерых десантников, оказавшись на земле, ничем не отличается от обычного автоматчика. Десантники используются для разведки дальних областей карты и для неожиданного нападения на незащищенные вражеские строения.

Самолет-шпион / Spy Plane

Время перезарядки: 3 минуты

Самолет-шпион довольно быстро летает, так что с ним может справиться лишь плотный зенитный огонь. Ими можно пользоваться для разведки закрытых мест на карте и системы ПВО вражеских баз.

Стратегия

В Red Alert можно играть как с компьютером, так и с живыми соперниками. Даже если вы в пух и прах разнесли компьютер во всех миссиях, это еще вовсе не означает, что в многопользовательской игре вы будете чувствовать себя так же уверенно. Собственно, о стратегии игры с компьютером говорить вообще незачем - во-первых, компьютер играет достаточно тупо и примитивно, а во-вторых, ниже приведено полное описание для всех миссий. Следовательно, нас будет интересовать только стратегия игры с живым соперником.

Общая стратегия определяется тем, какую сторону вы выбрали - Советы или Союзников.

Игра за Советы

Основная идея проста: ваша игра должна быть агрессивной и предельно наступательной. Если вы не выиграете быстро, то рискуете не выиграть вообще. Чаще всего Советы побеждают за счет массированных атак танковых армад и превосходства своих тяжелых танков в броне. Чаще всего советские танки ломятся на вражескую базу, не обращая внимания на обороняющуюся технику. Их задача - снести ключевые строения (строительную площадку, военные заводы).

Не стоит недооценивать и авиацию Советов. Самолет-шпион позволяет на ранней стадии игры открывать дальние участки карты, а воздушный десант может причинить врагу немало хлопот (редко кто на ранней стадии игры защищает базу от пехоты - не до того, есть более серьезные дела). Особенно гнусный фокус заключается в том, чтобы облюбовать себе мишень (скажем, незащищенную строительную площадку) и ввязаться в танковый бой, даже неравный. Пока грохочут пушки, быстренько сбросьте десант на базу противника и приступайте к уничтожению цели. Скорее всего, в пылу сражения противник ничего не заметит и не услышит. Если повезет, после уничтожения одной цели можно заняться чем-нибудь другим.

Особый вопрос заключается в том, как бороться с флотом (конкретно - крейсерами) Союзников. Нападать с воздуха, конечно, хорошо, но... если только крейсер не сопровождают эсминцы. Подводные лодки хорошо действуют на больших открытых водных пространствах, а вот в реках, извилистых и заваленных камнями, они передвигаются очень медленно и мешают друг другу. Иногда корабли увлекаются стрельбой и подходят близко к берегу - не упустите случая подогнать поближе несколько танков и прикончить зазевавшегося противника.

Игра за Союзников

Оборона, оборона и еще раз оборона!!! Время на вашей стороне, нужно лишь не дать врагу возможности разгромить вашу базу на ранней стадии. Если к вашим позициям можно попасть лишь по нескольким узким проходам, считайте, что вам сильно повезло. Пушечные башни, бетонные стены, ракетчики, скопления техники - пускайте в ход все, что только может замедлить продвижение танков врага и сорвать его наступление.

Главная ударная сила Союзников - флот. Если вы подвели крейсер (или несколько крейсеров) к базе противника, да еще обеспечили им хорошее прикрытие, можете считать, что победа у вас в кармане.

Хроносфера позволяет проделывать довольно много интересных штук. Например, любимый фокус - построить передвижную строительную площадку, телепортировать ее куда-нибудь под бок противнику, развернуть и немедленно пристроить заранее подготовленную казарму. Дальше вы назначаете ее основной и начинаете с ходу клепать многочисленных Тань, которые тараканами разбегаются по базе противника и оставляют от нее дымящиеся развалины. Вместо этого можно неожиданно телепортировать крейсер или выкинуть еще какой-нибудь трюк.

Корабли готовы к дальнему походу

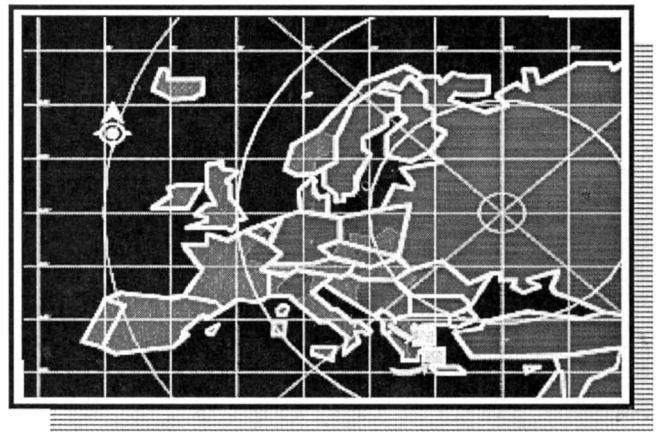
Не забывайте пораньше строить технический центр (полностью открытая карта - великое дело!) и генераторы помех, которые надежно укроют вашу базу от врага.

Тактика

Основные тактические приемы более-менее одинаковы и для игры с компьютером, и для многопользовательского режима, поэтому и говорить о их мы будем в одном общем разделе.

1. Компьютер совершенно не умеет отступать даже перед явно превосходящими силами противника и всегда сражается насмерть. Пользуйтесь этим, чтобы втянуть его в бой на невыгодных условиях.
2. Всегда концентрируйте огонь группы на одной цели. Первым делом расправляйтесь с вражескими единицами, которые обладают большой огневой мощью, но при этом быстрее уничтожаются. Помните: каждая уничтоженная цель означает, что ваши танки получат меньше повреждений. Например, если вы столкнулись с "мамонтом" и тремя тяжелыми танками, начните с тяжелых танков. В противном случае, пока вы будете заниматься мамонтом, тяжелые танки успеют стереть ваши силы в порошок.
3. Не забывайте о том, что вашим нападающим единицам можно отдать команду рассыпаться клавишей **"X"**. Врагу труднее попасть по движущейся цели, а ваши единицы ничего на этом не теряют.
4. Когда вы обороняетесь от нападений с воздуха, стройте зенитные установки впереди от защищаемого объекта. Самолеты выпускают ракеты с некоторого расстояния; необходимо сбивать их до того, как это случится.

5. Подводные лодки хорошо работают стаями по 5 и более штук. Компьютер концентрирует огонь флота на одной цели. Если вы успеете всадить пять торпед в корабль, ваши подводные лодки пострадают очень мало. С другой стороны, подводные лодки не умеют стрелять сквозь другие подводные лодки. Если вы опасаетесь подводных лодок противника, но совершенно не представляете, где они находятся, попробуйте вслепую пострелять по воде крейсером или чем-нибудь в этом роде. Даже если повреждение окажется ничтожно малым, подводная лодка все равно всплывет на поверхность. Есть и другой вариант - заслать шпиона на подводную верфь и получить сонар.



Перекроите карту Европы

Наконец, есть еще один, не совсем честный способ найти подводные лодки противника. Выберите транспорт, нажмите клавишу **Ctrl** и начинайте перемещать курсор по воде. Если курсор вдруг принимает вид "движение невозможно", на этом месте находится подводная лодка.

6. Если запасы руды не слишком велики, управляйте действиями грузовиков. Выбирайте руду по диагонали, оставляя узор в виде шахматной доски - в таких условиях руда быстро восстанавливается. Сначала всегда следует собирать драгоценные камни, поскольку они не восстанавливаются.
7. Существует три способа борьбы с вражескими минами:
   - проехать по ним (не рекомендуется);
   - проследить за минными заградителями и запомнить, где они ставят мины, после чего уничтожить их направленным огнем;
   - вслепую поливать огнем зону, по которой вы продвигаетесь. Особенно хорошо с минами расправляются ракетные установки V2, за ними следуют гранатометчики и самоходки.

   Мину, заложенную на рудном месторождении, уничтожить невозможно, даже если вы точно знаете ее положение.
8. Расставьте танки на всем побережье, где может высадиться вражеский транспорт - и можете не опасаться неожиданных десантов. Транспорт просто не сможет разгрузиться.

Ящики

Одним из элементов многопользовательской игры являются ящики, разбросанные по карте (впрочем, их можно и запретить - как говорится, дело вкуса). Кстати говоря, ящики появляются и в воде, так что следите за ними. Содержимое ящиков весьма разнообразно, но чаще всего в ящиках встречаются следующие “сюрпризы”:

Усиление брони	: Броня находящихся поблизости единиц удваивается
Тьма	: Вся открытая ранее часть карты закрывается
Взрыв	: Ящик взрывается, причем очень сильно
Усиление огневой мощи	: Огневая мощь находящихся поблизости единиц удваивается
Ремонт базы	: Все строения полностью восстанавливаются
Ядерный удар	: Одна “бесплатная” ядерная ракета
Деньги	: 2000 кредитов
Напалм	: Ничем не лучше обычного взрыва
Бомбы	: Одна бесплатная бомбардировка (парашютные бомбы)
Полная карта	: Открывается вся карта
Сонар	: Одноразовое применение сонара
Увеличение скорости	: Скорость находящихся поблизости единиц удваивается
Пехота	: Взвод из пяти пехотинцев, выбранных случайным образом
Техника	: Одна машина, выбранная случайным образом
Неуязвимость	: Делает единицу неуязвимой в течение одной минуты

Специализация стран

В зависимости от выбора страны в многопользовательской игре или в режиме SKIRMISH, вы обладаете определенным преимуществом в той или иной области:

Англия - на 10% повышается броня
Германия - на 10% повышается огневая мощь
Франция - на 10% повышается скорострельность
Украина - на 10% повышается скорость единиц
СССР - строительство обходится на 10% дешевле

Описание миссий

Союзники

SCG01EA

Задание: Спасите профессора Эйнштейна из штаба, расположенного внутри советского комплекса. Эвакуируйте его на транспортном вертолете, который будет вызван сигнальной ракетой. Эйнштейна и Таню необходимо любой ценой сохранить живыми. Остерегайтесь советских катушек Теслы. Чтобы обезвредить их, уничтожьте северо-западные электростанции.

Уничтожьте всю вражескую пехоту, которая направляется к вашим силам. Когда появится Таня, перебейте с ее помощью всю пехоту поблизости. Взорвите одну из электростанций - советские катушки перестают стрелять. После того, как будут уничтожены охранники техноцентра, появляется профессор Эйнштейн. Посадите его в транспортный вертолет и дождитесь, пока он не улетит за край карты.

SCG02EA

Задание: Через 25 минут здесь пройдет критически важный конвой, однако советские силы в нескольких местах заблокировали дорогу. Если не уничтожить их, то конвой никогда не доберется до линии фронта. Конвой должен появиться с северо-запада, а времени не хватает, так что вам придется действовать быстро.

Расставьте пехоту к югу, юго-западу и северо-востоку от строительной площадки - вам придется отбиваться от вражеских войск. После завершения каждого нового строения появляются подкрепления. Базу следует строить разумно, потому что вам придется играть на ней в одной из будущих миссий. Постройте два дота возле рудного месторождения на севере, и еще два - к югу и западу от базы.

Сгруппируйте все джипы и направляйтесь по южной дороге. Плотный огонь пулеметов уничтожит всех встречных врагов (в первую очередь расправляйтесь с гранатометчиками). В юго-западном углу ползает вражеский грузовик. Если уничтожить его, то противник уже не сможет присылать свои подкрепления.

Проведите свои джипы на вражескую базу. Убейте гранатометчиков, пехоту и боевых псов, затем вернитесь на дорогу и продолжайте двигаться на север, уничтожая по дороге вражеские силы, которые охраняют проход. Затем вернитесь на базу противника и уничтожьте все строения. После расправы со всеми строениями и силами противника прибывает конвой.

SCG03EA

Задание: Разведка сообщает о передвижении советских сил в этом районе. Ключом к этим перемещениям являются мосты. Как можно скорее уничтожьте их, Таня поможет вам в этом. Любой ценой сохраните ее в живых.

Немедленно прикажите своему медику двигаться на север, чтобы спасти его от верной гибели. Пошлите Таню вниз и прикончите вражеского солдата, затем уничтожьте всех прочих солдат, которые пытаются убить ее. Помните - Таня никогда не защищается сама, вам все время приходится спускать курок за нее. Если Таню ранят, вылечите ее медиком.

Двигайтесь на запад и сверните на юг, по пути уничтожая вражеских солдат. Если ваша самоходка сможет вогнать снаряд в транспорт, который высаживает десант на берегу, то она одним махом прикончит всех врагов сразу. Продолжайте идти на юг; вскоре вы окажетесь возле вражеской базы. Пусть Таня поодиночке прикончит всех вражеских пехотинцев, пока самоходка расправляется с огнеметной башней. Собственно, уничтожение этой базы не относится к вашим основным заданиям, просто нужно перебить всю вражескую пехоту.

Пройдите на восток мимо базы и затем поверните на север. Когда увидите бочки, стреляйте в них. Ракетная установка V2 выстрелит в вас, но, скорее всего, промажет. Она сгорит, когда рядом с ней взорвутся бочки.

Сначала уничтожьте первый мост. За деревьями прячутся вражеские солдаты, так что соблюдайте осторожность. Выстрелите в бочки возле моста в верхней части экрана - мост взрывается. Даже если Таня застрянет на острове, ваша самоходка сможет разрушить все оставшиеся мосты.

SCG04EA

Задание: Советские войска снова пытаются захватить проход, который вы недавно расчистили для нашего конвоя. Допустить этого нельзя. Защищайте проход и отбейте нападение советских сил на этот жизненно важный район. Уничтожьте все советские строения и боевые единицы.

Действие этой миссии разворачивается на той же карте, что и во второй миссии (SCG02EA). К тому же вы начинаете миссию со всеми строениями и боевыми единицами, оставшимися с той миссии.

Радар поможет лучше ориентироваться в происходящем. Постройте военный завод - вам придется уничтожить не меньше дюжины легких танков. На севере имеется проход, который необходимо плотно заминировать. Противник будет нападать с воздуха; если расставить ракетчиков к северо-западу от обстреливаемых зданий, то вы собьете самолеты.

Пошлите большую группу легких танков в верхнюю часть экрана, где Советы собирают руду. Если вы можете уничтожить грузовик выстрелами снизу, так и сделайте. Если не получится, то вам придется завернуть за угол, пройти мимо советской базы и встать прямо на месторождении руды. Пока грузовик собирает руду, Советы будут бросать в бой все новые танки.

Соберите на месторождении десяток танков. После уничтожения грузовика стреляйте по нападающим танкам, сосредотачивая огонь на одной мишени, и передавите гусеницами пехоту. Затем уничтожьте металлургический завод и огнеметные башни. Пошлите к вражеской базе несколько джипов - они помогут расправиться с пехотой. Враг почти перестает сопротивляться, и вы добьете его без особых проблем.

SCG05EA

Задание: Спасите Таню. Ваш шпион может пройти незамеченным мимо любой вражеской единицы, за исключением боевых псов. Проведите его на военный завод, расположенный на близлежащей советской базе, где он сможет угнать грузовик и освободить Таню. С помощью Тани уничтожьте зенитные установки на острове; прибудет транспортный вертолет, который ее эвакуирует. Затем уничтожьте все оставшиеся советские строения и войска.

Чтобы провести шпиона мимо сторожевых псов, понадобится терпение. Патруль довольно часто переходит с места на место, так что перед тем, как двигаться, необходимо понаблюдать за ним. Загоните шпиона на военный завод; он угоняет грузовую машину, которая доставляет его к тюрьме.

Проведите шпиона в тюрьму и освободите Таню. Чтобы спасательный вертолет смог забрать ее, необходимо уничтожить все зенитные установки. Сначала взорвите обе зенитки на полуострове, затем бегите наверх. Убейте солдат, оказавшихся на вашем пути. Находясь на вражеской базе, взорвите аэродромы и стреляйте по всем попавшимся бочкам. Когда со всеми четырьмя зенитками будет покончено, прилетает транспортный вертолет и увозит ее в безопасное место.

В верхней части карты появляются подкрепления. Инженеров следует применить для захвата строительной площадки, военного завода и казарм. Помните, что инженеры могут захватывать лишь те строения, которые повреждены на три четверти и более. Когда будет построен металлургический завод, начинайте строить танки. Перед тем, как нападать на вражеский грузовик, соберите достаточное количество танков - вам придется отбиваться от подкреплений (но не затягивайте свое нападение).

Постройте несколько ракетных установок V2, которые уничтожат защиту базы с безопасного расстояния. Прорвавшись на вражескую базу, ваши танки устроят там настоящий погром. Убивайте всех и все. Миссия не закончится, пока у врага остается хотя бы одна боевая единица или строение.

SCG06EA

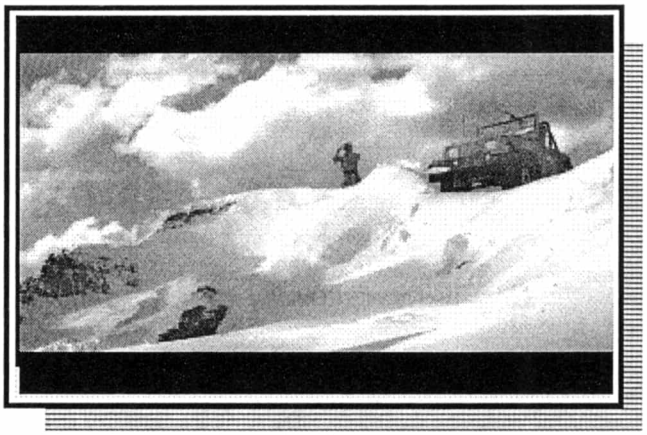
Задание: Ваша первостепенная задача - заложить базу и провести шпиона в один из советских технических центров, находящихся на советской базе на противоположном берегу залива. Там хранятся столь необходимые нам данные о Железном занавесе. Когда данные окажутся в ваших руках, завершите свою миссию - уничтожьте все.

Разверните строительную площадку в месте высадки. Немедленно постройте электростанцию и казармы, а затем - металлургический завод. С юга на вас будут нападать вражеские танки и пехота. На данный момент от танков можно отбиваться только ракетчиками. Постройте дот; он отвлечет на себя огонь противника, пока ваши автоматчики и ракетчики будут расправляться с нападающими. Кроме того, ракетчики уничтожат вражеские самолеты, которые попытаются обстреливать вашу базу.

Постройте несколько средних танков и нападите на южную базу. Захватите казармы инженером и загоните шпиона в радар. Теперь вы сможете следить за действиями противника. Рядом с захваченной казармой постройте верфь.

Расставьте танки на побережье, чтобы противник не смог высадить десант на вашем острове. Загоните шпиона на вражескую подводную верфь, а затем еще одного - на технический центр. Проще всего будет высадить их на небольшом участке перед катушкой Теслы.

Остается уничтожить все вражеские строения и боевые единицы. Высадите 30 средних танков на севере и начинайте медленно расчищать дорогу, уничтожая все вражеские единицы. В последний момент компьютер продаст все свои строения, и с юга появится орда танков и ракетных установок.



Разведчики за работой

SCG07EA

Задание: В перехваченном советском коммюнике говорится о том, что наша диверсия затормозила работу над проектом "Железный занавес". Отличная работа! Коммюнике позволило нам выйти на секретную советскую базу возле Борнхольма. Выясните, связана ли база с проектом "Железный занавес". Захватите радар и уничтожьте верфи, на которых строятся советские подводные лодки.

Сражение начинается буквально с первых секунд. Убейте вражескую пехоту джипом и танками. Разверните строительную площадку и постепенно стройте базу. На джипе обследуйте рудные месторождения на востоке и юге. Постройте дот, он поможет расправиться с вражескими десантниками. Постройте еще один металлургический завод и несколько средних танков.

Ракетчики расправятся с вражескими самолетами. К северу от базы поставьте зенитную пушку. На месте следования грузовика поставьте нескольких ракетчиков для борьбы с Ми'Гами.

Ваша первая задача - захватить радар на юге. Она вполне по силам нескольким танкам и инженеру. Захваченный радар можно продать.

Ключом к успешному завершению второй задачи является уничтожение всех вражеских грузовиков. Для этого придется заминировать рудные месторождения. После того, как все грузовики будут уничтожены, можно собрать любые ударные силы и уничтожить вражеские подводные верфи.

SCG08EA

Задание: На исследовательской базе расположено наше новейшее изобретение - хроносфера. Таймер показывает, сколько времени осталось до завершения критически важного эксперимента. Советы узнали о существовании хроносферы и перебрасывают на базу свои силы. Защищайте хроносферу и технический центр. Позаботьтесь о том, чтобы к моменту завершения эксперимента хроносфера находилась в рабочем состоянии. Если это вам не удастся, все пропало!

Подведите оба эсминца к своим электростанциям. Постройте пятерых ракетчиков. Строительную площадку нужно построить на базе, где она будет лучше защищена, и где вы сможете достойно воспользоваться своими минными заградителями.

Очистите проход от вражеских танков, используя концентрированный огонь, и проведите всю оставшуюся технику на базу.

Разверните строительную площадку где-нибудь внутри базы. Постройте электростанцию взамен уничтоженной. В уголке поставьте зенитную пушку. Проложите большие минные поля возле обоих входов на базу. Рядом с одной из пушечных башен на западе постройте замаскированный дот.

Постройте несколько легких танков и заблокируйте ими побережье, чтобы противник не смог высадить подкрепления с моря. Следите за тем, чтобы ваши минные заградители восстанавливали взорвавшиеся мины!

SCG09EA

Задание: Один из ведущих атомных стратегов Сталина, Владимир Косыгин, желает перейти на нашу сторону. Его знания атомного потенциала Сталина имеют для нас колоссальное значение. Мы должны вывезти его с базы поблизости от Риги, где он находится в настоящий момент. Проведите шпиона в советский командный центр и свяжитесь с Косыгиным. Когда он выйдет из строения, любой ценой проведите его на свою базу.

Постройте базу возле рудного месторождения на востоке. Постройте пятнадцать ракетчиков и разместите их группами по пять вдоль северного побережья. Постройте легкие танки и заблокируйте побережья, на которых противник пытается высадить свои силы.

Загрузите на транспорт шпиона и БТР и доставьте их в правый верхний угол экрана. Высадите шпиона на берег, проведите его по мосту на вражескую базу. Проведите его в штаб и освободите перебежчика Косыгина.

Появляется несколько псов. Временно отведите Косыгина к северу от штаба и подождите, пока псы "успокоятся". Высадите БТР и задавите пса, который расположился у верхней катушки. После уничтожения пса Косыгин сможет беспрепятственно пройти мимо всех строений и по мосту доберется до транспорта. Миссия заканчивается, когда вы доставите перебежчика на свою базу.

SCG10EA

Задание: Косыгин сообщил о том, что на базе находится один из основных советских заводов по производству ядерного оружия. Поблизости от советской базы соблюдайте исключительную осторожность - мы не знаем, есть ли у Советов готовые атомные бомбы. Проникните в комплекс и уничтожьте все атомное оружие.

Разверните строительную площадку возле защищенной зоны на востоке. Разведайте окрестности своими легкими танками, но не ввязывайтесь в драку. Справиться с многочисленными вражескими танками все равно не удастся, так что постройте технический центр и посмотрите, что где находится. Проследите за перемещениями вражеских грузовиков, по возможности заминируйте месторождения. Если грузовики собирают руду на месторождении за позициями противника, постройте пять вертолетных площадок и открывайте охотничий сезон. На каждый грузовик понадобится не более двух заходов.

Лишившись грузовиков, противник оставит вас в покое. Сосредоточьте свои усилия на сборе руды и строительстве крупной группировки средних танков. Уничтожьте с воздуха все незащищенные вражеские единицы. Вражеская пехота скорее раздражает, чем представляет серьезную опасность - пара дотов решает все проблемы. Постройте ракетчиков для отражения воздушных атак и разместите две зенитки в северной части базы.

Перед тем, как нападать на танки, сосредоточьте свой огонь на катушках Теслы. После уничтожения большой части базы Сталин запускает ядерные ракеты. Доставьте группу инженеров к центру управления и захватите его.

SCG10EB

Задание: Нашим диверсантам удалось проникнуть во вражеский комплекс, теперь осталось отключить центры управления запуском. Проведите своих инженеров к центрам управления и отключите их до того, как ракеты доберутся до цели. Вражеские техники, если вы оставите их в живых, помогут вам найти эти центры управления.

Находясь во вражеском центре управления, вы сильно ограничены во времени и ресурсах. Переместите свои единицы на юг, пока не доберетесь до “мамонтов”. Отправьте шпиона на юг, к “выходу” - появляется Таня. С ее помощью обследуйте коридоры.

Отведите Таню с инженером на север и на восток. Убейте всех солдает, отключите первый компьютер. Пройдите на запад и сделайте то же самое со вторым компьютером. Идите на север, пока не увидите огнеметную башню. Восстановите все здоровье Тани и взорвите башню (да не забудьте снова вылечить Таню).

К северу от огнеметной башни находится третий компьютер. Отключите его инженером, затем пройдите до упора на восток и на север и отключите последний компьютер.

SCG11EA

Задание: Наше нападение на СССР развивается успешно, хотя большие скопления советской техники мешают нашему продвижению. Чтобы справиться с ними, необходимо провести наш флот в Волгу. Однако, рядом с Волгоградом имеется узкий пролив, который необходимо расчистить для прохода наших кораблей.

В начале миссии у вас имеется целых две передвижных строительных площадки. Разверните обе, наладьте работу своей базы и как можно раньше постройте два металлургических завода. Исследуйте окрестности базы одним из ваших легких танков. На востоке и на севере имеются патрули, состоящие из танков-”мамонтов”. Обратите внимание на места их остановок и заминируйте их. Постройте технический центр, чтобы увидеть, где собирает руду вражеский грузовик. Постройте шесть вертолетных площадок и уничтожьте его. От вражеских воздушных налетов отбивайтесь зенитными пушками.

Собрав армаду средних танков, нападите на вражескую базу. Не уничтожайте подводную верфь; проведите на нее шпиона, чтобы заполучить сонар. Захватите строительную площадку и военный завод. Вражеская база на другом берегу реки начинает развиваться. Уничтожьте грузовики своими вертолетами.

Постройте несколько ракетных установок V2, чтобы ликвидировать катушки Теслы на острове. Пробейте дыру в стене на прибрежной части базы, пошлите свои танки на северную часть своего берега и уничтожьте электростанции. Постройте верфь, а на ней - транспорт. Если подводные лодки нападут на верфь, уничтожьте их ракетными установками и вертолетами. Высадите ракетные установки на острове, уничтожьте зенитные установки.

Примените сонар. Ракетные установки прикончат несколько подводных лодок, находящихся поблизости. Чтобы расправиться с остальными, примените свой транспорт в качестве “наживки” - лодки всплывут на поверхность, и вы легко расстреляете их с вертолетов.

Прибывает дружественный флот. Если вы уничтожили все подводные лодки, ваша миссия благополучно выполнена!

SCG12EA

Задание: Нам сообщили, что советский проект “Железный занавес” близок к завершению. Кроме того, почти готов еще более мощный вариант этой установки. Один из исследовательских центров защищен лучше остальных - нужно выяснить причину. Захватите все технические центры и уничтожьте все найденные прототипы Железного занавеса. Наше новое изобретение - вертолет "Апач" - поможет вам в этом задании.

Разверните строительную площадку на месте высадки. Установите дот как можно дальше от базы в северо-восточном направлении. Воспользуйтесь джипом для того, чтобы разведать обстановку в восточном направлении. Когда вы увидите танк-”мамонт”, поворачивайте обратно. Съездите на север и не забудьте перебить всех боевых псов, которые встретятся вам по пути. При первых же встречах с вражеской бронетехникой отступайте.

К вашей базе приближается “мамонт”, за которым идет гражданский. Убейте гражданского до того, как он подаст сигнал. “Мамонт” станет неуязвимым и попытается напасть на ваши грузовики. Гоняйте грузовики по кругу, пока у “мамонта” не кончится состояние неуязвимости, и затем прикончите врага средними и легкими танками.

Расширяйте свою базу и при этом защищайте углы замаскированными дотами.

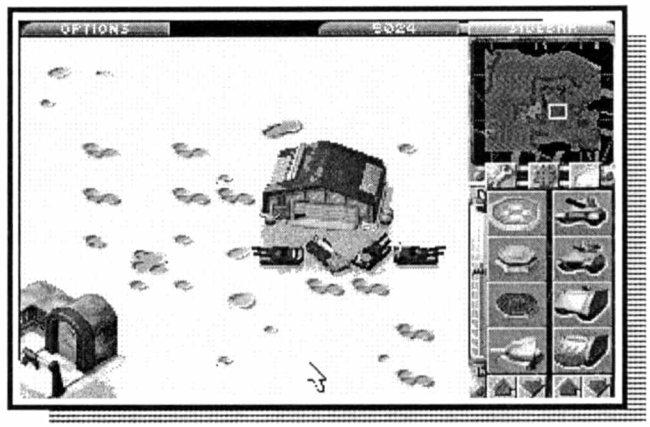
Проведите шпиона в северном направлении, мимо катушки Теслы на вражескую базу. Идите вдоль берега и проникните на вражескую подводную верфь.

Когда спутник выйдет на орбиту, вы увидите на карте две базы - одна находится слева, а другая - справа. На правой базе имеется грузовик, который собирает руду на северном месторождении. Уничтожьте его шестью вертолетами.

Заминируйте дорогу, которая ведет через деревню. Враг почти всегда передвигается по дорогам; если вы сможете уничтожить танки-“мамонты” до того, как они станут неуязвимыми, ваша задача станет существенно легче.

Теперь переработка руды начинается на базе слева. Чтобы избежать зенитного огня во время нападения на грузовик, предварительно отправьте свои вертолеты куда-нибудь к левому краю карты. Когда с грузовиками будет покончено, компьютер перестанет строить новую технику, и вы сможете легко закончить эту миссию, поливая строения пулеметным огнем с вертолетов и ослабляя защиту базы перед тем, как насылать на врага танки и БТР’ы с инженерами.

SCG13EA



Как оспины, поле изрыли воронки,
а "Мамонты" скромно застыли в сторонке

Задание: Мы получили данные о существовании подземного военного завода. Установите взрывчатку на всех генераторах, взрывы уничтожат завод. Вы должны покинуть завод до того, как будет выпущен нервно-паралитический газ.

Обозначим ваши верхние силы как группу **А**, а нижние - как группу **Б**. Передвиньте инженеров группы **А** к компьютеру, чтобы уничтожить огнеметную башню. Переместите группу **Б** на восток и убейте всех вражеских солдат, которые попадутся вам по пути. Следуя на восток, доберитесь до компьютера и с его помощью уничтожьте северную башню.

Переместите группу **А** на восток, мимо танков. Если у вас возникнут проблемы в сражениях с вражеской пехотой, помните о том, что ваши автоматчики должны передвигаться группами по пять человек. За ними должен следовать медик, который лечит солдат во время сражения. Ждите, пока враг сам подойдет к вам; автоматчики не могут стрелять во время движения. Пройдите на север по коридору - здесь находится первый генератор. Вернитесь обратно и пройдите на восток. Вы найдете еще один компьютер, уничтожающий огнеметную башню.

Вернитесь немного назад группой **Б** и пройдите на юг. У генератора стоит гранатометчик - расстреляйте его своими автоматчиками. Когда инженер заложит взрывчатку у генератора, прибывают подкрепления в виде небольшой группы пехоты. Двигайте группу Б на восток, пока не окажетесь в комнате с генератором. Установите заряд и продолжайте двигаться на восток, к большому залу с огнеметными башнями и несколькими компьютерами.

Центральный компьютер обезвреживает северо-западную башню. Северо-западный компьютер уничтожает центральную башню. Если вы будете точно рассчитывать свои действия, то один инженер управится с обеими башнями и даже не обожжется. Юго-западный компьютер - это очередной генератор, но пока вы не сможете к нему подобраться. Вместо этого подведите группу **Б** к группе **А** и составьте новую команду из пяти автоматчиков, двух медиков и одного инженера.

Переместите ее к следующему генератору, затем - на юг и на запад. Вы снова окажетесь в центральном зале. Уничтожьте всю вражескую пехоту (два медика вам в этом помогут). Идите на юг. В западной стене коридора имеется очень маленький компьютер. Подведите к нему инженера, чтобы активировать башню. Из комнаты с ракетными установками V2 следуйте на запад. Убейте огнеметчика и пса, стреляя по бочкам. Два компьютера в стене отключают огнеметные башни, а компьютер в западном направлении является очередным генератором. В центральном зале имеется два генератора - отключите оба. Если огнеметные башни все еще работают, не беспокойтесь. Инженеры успевают добраться до компьютеров и не умереть по дороге. Сверните в правый нижний проход, проведите туда все свои силы.

Переместите шпиона в комнату, где находятся все остальные. Происходит нечто странное - враги не обращают внимания на ваших людей и выбегают из комнаты! Проведите своих инженеров в восточном направлении и перепрограммируйте последний генератор.

SCG14EA

Задание: Наступило время последней битвы! Советам некуда отступать, нам осталось лишь свергнуть правительство. Уничтожьте все, чтобы убедиться, что никто не займет место Сталина. Никакой жалости. Никакого сочувствия. Никакого раскаяния.

Отправьте Таню и воров вниз, чтобы защитить их от взрыва бочек, а затем - вверх, чтобы защитить их от следующего взрыва. Двигайтесь на запад, уничтожая по пути вражескую пехоту. Когда доберетесь до берега, сверните на север и пройдите на вражескую базу. Уничтожьте малую электростанцию. Расстреляйте грузовую машину. Если она попытается скрыться, пройдите на юг (откуда вы пришли) и перехватите ее при переезде через реку. Постреляйте в нее, и на месте взорвавшейся машины останется ящик с деньгами.

Не торопитесь подбирать его! Снова пройдите наверх и уничтожьте большие электростанции. Пошлите воров на склады руды, чтобы похитить хранящиеся на них деньги; прибывают подкрепления.

Разверните MCV в том месте, где горит сигнальная ракета. Как и в предыдущей миссии, Советы будут посылать к вам неуязвимые танки-"мамонты". Предугадать их маршрут не так уж сложно, поэтому минируйте дороги - таким образом вы заранее избавитесь от этой угрозы. Ракетчики защитят вашу базу от налетов авиации. Подкрепите их зенитками, расставленными вокруг электростанций. После того, как спутник откроет всю карту, найдите вражеский грузовик. Постройте шесть вертолетных площадок и уничтожьте его.

Лишившись грузовика, враг перестает посылать на вас свои войска. Когда вы уничтожите грузовик южной базы, то добыча руды переместится на восточную базу. Эти рудные месторождения беззащитны перед нападениями с воздуха, так что уничтожить грузовики будет несложно.

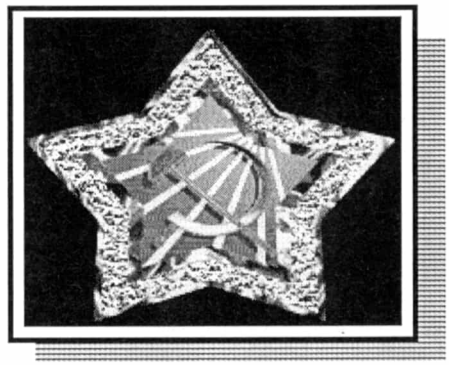
Постройте верфь, а на ней - крейсер. Чтобы довести свою базу до воды, стройте цепочку казарм, пока она не дойдет до побережья. Разместите у верфи зенитные пушки. Постройте хроносферу и, когда она будет готова к работе, телепортируйте крейсер в озеро возле южной базы и разнесите ее вдребезги. Если пушки крейсера упорно бьют мимо, прикажите ему стрелять по тому квадрату, который находится выше цели.

Повторяйте до тех пор, пока враг не сдастся и не продаст все строения. Затем телепортируйте крейсер в небольшое озеро в левом нижнем углу и разбомбите аэродромы и электростанции на севере.

Пошлите свои вертолеты на уничтожение зенитных установок. Конечно, вы потеряете несколько вертолетов, но ведь деньги и даются для того, чтобы восполнять военные потери! После того, как с зенитками будет покончено, вы сможете легко уничтожить электростанции, обесточив катушки Теслы, и послать свои танки для уничтожения оставшихся врагов.

Советы

SCU01EA



Новый герб объединенной Европы

Задание: Жалкая горстка мятежников попыталась забаррикадироваться в деревне. Сталин решил примерно наказать местных жителей. Уничтожьте все население и снесите все дома. Для этого вам будут предоставлены самолеты Як.

Рядом со строениями и боевыми единицами Союзников находится множество бочек с бензином. Расстреляйте все видимые бочки самолетами. Вы получите небольшие подкрепления в виде нескольких десантников. В церкви на западе имеется ящик со "всеобщим исцелением". Переместите своих людей в северном направлении. Вы найдете еще несколько бочек, которые также следует взорвать.

Подведите нескольких солдат к мосту. Выстрелите в бочки рядом с дотами - препятствие будет уничтожено. На карте открывается еще несколько зданий и бочек. Взорвите бочки. Если ваша миссия на этом не заканчивается, это означает, что в живых осталось несколько гражданских. Убейте их и взорвите строения.

SCU02EA

Задание: Завтра начинается наше наступление на Германию, но сегодня мы должны защитить свои укрепления от нападения Союзников. Любой ценой сохраните командный центр и уничтожьте все сооружения Союзников, которые вам удастся обнаружить.

Расстреляйте бочки у моста. Постройте металлургический завод, аэродром, электростанцию и казармы. Отправьте одного солдата на разведку в северном направлении. Ничего страшного, если он погибнет под огнем джипа. Уничтожьте джип атакой с воздуха. Обратите внимание на то, что по вашим самолетам стреляет вражеский ракетчик. Во время следующего налета прикончите и его.

Соберите всех своих автоматчиков и разделите их на две группы равной численности. Пройдите на юг, через мост, а затем по рудным месторождениям следуйте на запад. Всегда держите обе группы неподалеку друг от друга, чтобы обеспечить защиту. Осторожно продвигайтесь вперед до тех пор, пока не вступите в сражение.

Если появится джип в сопровождении пехоты, сначала расправьтесь с автоматчиками, затем - с джипом, и в последнюю очередь - с ракетчиками. Появляется вражеский грузовик. Уничтожьте его плотным автоматным огнем.

После уничтожения грузовика у противника не останется ресурсов для нормального сопротивления. Пушечные башни лучше всего уничтожать огнем нескольких автоматчиков. Яки хорошо управятся со слабо укрепленными строениями - например, электростанциями и строительной площадкой.

SCU03EA

Задание: Шпион Союзников пробрался через нашу охрану, устроил диверсию на базе и теперь пытается скрыться. Воспользуйтесь боевыми псами, чтобы выследить и уничтожить его. Гражданские помогают шпиону и устраивают засады на наши силы. Если вы упустите шпиона, то заплатите за него своей головой.

Убейте солдата, защищающего ферму, и вы получите подкрепления - автоматчиков и гранатометчиков. Отправьте гранатометчика на юг и взорвите бочки - вместе с ними взлетает на воздух и мешающий вам дот.

Двигайтесь на юг, уничтожая вражескую пехоту. Затем двигайте все силы на запад, пока не окажетесь у вражеской деревни. Отведите псов назад. Соберите всю пехоту в один ударный "кулак" возле прохода. Пошлите пса в деревню, затем, когда из засады появятся солдаты Союзников, немедленно верните его обратно. Уничтожьте агрессоров - шпион удирает на север. Передвиньте все свои силы до середины карты на восток, затем на север, через проход в скалах. Расправьтесь с поджидающими вас врагами. Снова отправьте гранатометчика на уничтожение бочек.

Переместите все свои силы на север. Соберите их в одну группу - вы сможете закидывать гранатами врагов и уничтожать их раньше, чем они успеют нанести вам сколько-нибудь ощутимый вред. Двигайтесь на запад, взрывая бочки. Найдите и убейте шпиона.

SCU04EA

Задание: База Союзников в этом районе причиняет нам немало хлопот. Вы должны уничтожить ее, чтобы мы могли осуществить переброску сил. Пока противник имеет доступ к связи, он сможет вызывать подкрепления. Уничтожьте средства связи, это упростит вашу задачу.

К этой миссии стоит подойти несколько иначе, чем к другим. Передвигайте свои силы в западном направлении, пока не окажетесь у деревни. Разверните базу возле дороги, ведущей в нижний угол карты. Сначала постройте электростанцию, затем - казармы и металлургический завод. Ваша база окружена рудой, и строиться практически негде, однако по мере сбора руды появится жизненное пространство.

Боевые псы, размещенные вдоль периметра базы, неплохо охраняют ее. Если же вы захотите смешать их с обычной пехотой, они просто погибнут в перестрелке. Постройте аэродром. Вышлите самолет-шпион в зону, которая расположена в самом верху экрана и совмещена по вертикали с первой переправой через реку (если считать с запада). Видите радар? Его необходимо уничтожить. Когда у вас появятся десантники, высадите их возле радара и уничтожьте его.

Главная сила Советов - танки, поэтому стройте столько тяжелых танков, сколько сможете позволить. Пошлите танки на север от генератора помех, уничтожьте грузовик и металлургический завод. Держитесь подальше от пушечных башен, но уничтожайте все танки и джипы, которые попадутся вам на глаза. Уничтожьте военный завод. После того, как основы вражеской промышленности будут нарушены, противник не причинит вам особых хлопот. Постройте новые танковые силы и прикончите его.

SCU05EA

Задание: Остров Халкис содержит большие запасы необходимой нам руды. Союзники догадываются о наших планах и пытаются развернуть там свою базу. Проследите за тем, чтобы их планы были нарушены. Помимо того, захватите их радар, чтобы мы могли следить за операциями Союзников в этом районе.

Разверните свою базу к югу от дороги. Как можно быстрее постройте радар. Отправьте одного автоматчика в северном направлении и постарайтесь выманить вражескую пехоту к своей базе. Постройте несколько танков, направьте их на северное месторождение руды и уничтожьте вражеский грузовик. Отступите к базе, где ваша пехота сможет прикончить "спасателей".

Постройте три ракетные установки и воспользуйтесь ими для уничтожения вражеских пушечных башен. Держите поблизости взвод пехоты и подкрепите ее танками. Захватите строительную площадку Союзников и радар, но не трогайте металлургический завод и не стреляйте по бочкам.

Постройте шесть аэродромов. Самолет-шпион поможет открыть части среднего острова. Вас интересует вражеский металлургический завод; когда найдете его, пройдитесь по нему Як'ами и сравняйте с землей. Вы можете постепенно расстреливать вражеские силы с воздуха или же построить верфь и катера, чтобы нанести удар по прибрежным строениям. Однако в последнем случае вашим подводным лодкам придется поработать и избавиться от вражеских эсминцев, защищающих подходы к острову. Миссия завершается, когда будет уничтожен последний солдат на острове.

SCU06EA

Задание: Вы должны доставить на нашу базу, расположенную на северо-востоке, специальный груз. Позаботьтесь о том, чтобы машины дошли до базы в целости и сохранности. Возможно, Союзники уничтожат мост, по которому проходит маршрут. В таком случае воспользуйтесь военно-морскими силами. Наши подводные лодки быстро расправятся с катерами Союзников.

Отступите на запад и постройте базу у края карты. На вас нападет несколько групп ракетчиков и легких танков. Отбивайтесь от них автоматчиками и пятью-шестью тяжелыми танками.

Отправьте на северную базу БТР, немного разведайте обстановку. Постарайтесь найти металлургический завод. Постройте три аэродрома, сделайте два захода на завод и уничтожьте его. Постройте три ракетных установки V2 и уничтожьте вражеские укрепления. Затем ваши танки и пехота займутся оставшимися силами врага. Захватите военный завод и постройте рядом с ним ремонтное депо. Перед тем, как пробиваться на восток, отремонтируйте свои танки.

Как только вы окажетесь на основном острове на востоке, крейсера начинают стрелять. Ничего страшного, все идет по плану. Направьте все усилия на уничтожение танков на острове. Проведите конвой по расчищенному вами пути. Миссия завершится, когда машины окажутся на острове.

SCU07EA

Задание: Союзники проникли на один из наших ядерных реакторов! Они нарушили его работу, так что через 30 минут неизбежно произойдет взрыв. Это необходимо предотвратить любой ценой! Найдите на базе оставшихся инженеров. Сопроводите их на станции охлаждения, чтобы они смогли включить их, после чего активировать главный компьютер. Защитные системы приведены в боевое состояние, соблюдайте осторожность. Убейте всех Союзников, которые вам попадутся.

Бегите со всех ног!!! Двигайте все свои силы по восточному коридору вниз. Когда вы окажетесь в конце коридора, взорвите бочки и поджарьте своих преследователей.

Идите в охраняемую комнату на западе и поверните на юг. Здесь имеется дот с "запалом" из бочек и несколько псов, приветливо машущих хвостами. Взорвите бочки и освободите песиков из заточения.

Разделите псов на четыре группы примерно равной численности. Нападите на охранников центра управления и убейте их. Подгоните солдата к панелям компьютера, чтобы уничтожить огнеметные башни.

Идите на запад, но остановитесь до того, как вы окажетесь у скопления бочек. Пара ракетчиков выстрелит в бочки, надеясь уничтожить ваши силы, но они жестоко просчитаются. Спустите на них псов. Продолжайте двигаться по коридору, стреляя по бочкам. Вскоре вы окажетесь в большом зале, также набитом бочками. Догоните вражеского солдата и убейте его. Подойдите к пленным инженерам, прикончите охраняющего их солдата.

Подведите одного инженера к каждому из терминалов компьютера. Из-под земли вырастают огнеметные башни и поджаривают Союзных коммандос. Подведите последнего инженера к главному компьютеру и закончите свою миссию.

SCU08EA

Задание: Мы обнаружили следы Союзников на острове Эльба. Союзники собираются использовать остров в качестве базы для нападения на Советскую Империю. Вы должны отбить остров у Союзников. Уничтожьте все силы Союзников на острове и вокруг него. Местное население помогает Союзникам. Наказание за измену бывает только одно - смерть.

Справиться с этой миссией оказывается не так просто. Побыстрее постройте казармы и пошлите автоматчиков на вражескую пехоту. Постройте металлургический завод, затем - военный завод, и соберите на нем четыре-пять тяжелых танков.

Вам на помощь прибывает несколько взводов пехоты. Поставьте огнеметчиков перед автоматчиками и не забывайте о том, чтобы сохранять этот порядок во время сражений. Обследуйте береговую линию транспортным кораблем.

Вскоре у вас возникнут проблемы с рудой. Сначала нужно разобраться с гражданскими, которые подают сигналы вражеским транспортам - проще говоря, убейте их всех. Передвиньте свои танки на север, к большим месторождениям руды. Уничтожьте минные заградители до того, как они успеют поставить мины. Как можно быстрее вернитесь к базе и отразите нападение вражеских джипов.

Захватите электростанцию противника и постройте поблизости от нее казармы и металлургический завод. Постройте армаду тяжелых танков и начинайте охоту за вражескими грузовиками. Если не уничтожить грузовики, то выиграть будет практически невозможно.

Пользуясь тактикой "ударил-и-беги", постепенно истощите запасы техники противника. Когда настанет пора нападать на базу, воспользуйтесь V2 для того, чтобы уничтожить турели и доты. Ваша миссия закончится после того, как весь противник будет уничтожен.

SCUO9EA

Задание: Союзники перехватили и уничтожили конвой, который перевозил детали для нашего секретного оружия. Остался всего один грузовик, но он вместе со всем содержимым попал в руки Союзников. Нельзя допустить этого! Вы должны уничтожить грузовик до того, как Союзники вывезут его из этого района.

Уничтожьте все вражеские единицы у базы и немедленно почините все поврежденные строения. Отправьте грузовик на юг, чтобы он мог собрать драгоценные камни на месторождении. Постройте улучшенную электростанцию и военный завод. Постройте два тяжелых танка и инженера.

Вам придется достаточно быстро действовать, чтобы захватить вражескую базу, которая разворачивается в западной части карты. Передвиньте танки и инженера на запад. Захватите строительную площадку и уничтожьте все остальные строения.

Основная тактика врага - высадка десантов на побережье возле вашей исходной базы и уничтожение катушек Теслы с вертолетов. После захвата строительной площадки Союзников в меню появляются новые строения, поэтому прикройте катушку Теслы зенитными пушками и переместите танки на побережье для борьбы с вражескими десантами.

Несколько позже БТР, набитый инженерами, попытается проникнуть на вашу восточную базу, а группа вертолетов отправляется на западную. Будьте готовы к отражению обеих опасностей. Вы можете построить казармы Союзников и воспользоваться ракетчиками для отражения атак с воздуха.

Три металлургических завода дадут вам достаточно средств для строительства еще одного военного завода и постройки дюжины тяжелых танков. Сбросьте десантников в черную зону у западного края карты, на одной линии с захваченной строительной площадкой. Передвиньте их на север и откройте мост. От западной базы переместите танки в северном направлении и уничтожьте вражескую бронетехнику. В начале моста оставьте пару танков-“мамонтов”.

Теперь двигайте свою группу тяжелых танков на восток, до сосновой рощицы. Здесь имеется небольшой, но сильно заминированный перешеек. Перед тем, как двигаться вперед своими танками, стреляйте по каждому квадрату, чтобы уничтожить неприятные сюрпризы. По вашим танкам начинает стрелять крейсер Союзников. К счастью, он находится так далеко, что его снаряды практически не будут попадать в цель. Уничтожьте все вражеские танки и самоходки, атаковавшие вашу колонну.

Ваша задача - уничтожить грузовую машину Союзников. Ломитесь прямо через базу, не обращая внимания на огонь пушек. Машина запаникует и ударится в бегство - а вам только этого и нужно. Преследуйте ее тяжелыми танками. Вскоре машина окажется у моста, где вы оставили “мамонты” и десантников. Через считанные секунды ваша миссия завершится.

SCU10EA

Задание: Вы должны охранять наш конвой, который движется по занятой Союзниками территории. С помощью Як'ов и недавно поступивших МиГ'ов доведите конвой до цели. Будьте осторожны - ваши ресурсы для этого задания сильно ограничены. Миссия считается успешной, если хотя бы одна машина конвоя доберется до другого края карты.

Уничтожьте вражеские танки концентрированным огнем. Машины конвоя всегда следуют за вашей ближайшей единицей. Поскольку их нужно держать в безопасности, держите один танк позади других - он сыграет роль "пастуха" и оградит своих подопечных от беды.

Автоматчиков расстреливайте Як'ами. Ракетчиков давите гусеницами танков. Уничтожайте вражескую бронетехнику плотным огнем танков. Зенитные пушки уничтожаются танками, а пушечные башни - МиГ'ами. Бочки можно уничтожать так, как вам будет удобнее. Используйте самолет-шпион для того, чтобы разведывать обстановку на ближайших экранах. Если ваш Як собьют, замените его МиГ'ом - на этом уровне лучше всего работает команда из двух Як'ов и трех МиГ'ов.

Выстрел в бочки у радара уничтожает зенитку. После этого можно уничтожить пушечную башню с воздуха. Продолжайте двигаться на запад через лес, при этом давите ракетчиков, которые пытаются устроить засаду. Не останавливайтесь для того, чтобы уничтожить башню. Оказавшись на южной окраине леса, уничтожьте южную зенитку. Выстрелите в бочки, ведущие к центральной зенитке - она погибнет при взрыве.

Вам на помощь приходят трое инженеров. Передвиньте их на вражескую базу и захватите ремонтное депо и строительную площадку. Уничтожьте корабли на юге и севере. Теперь вы можете без всякого риска чинить свои самолеты.

Продолжайте двигаться на запад. Уничтожьте бочки на южном плато. Воспользуйтесь Як'ом, чтобы уничтожить бочки на северном плато. Продвигайтесь дальше. Уничтожьте танк, передавите ракетчиков. Пробейте дыру в стене. Если теперь передвинуть задний танк на запад, грузовики последуют за ним. Миссия завершается, когда конвой окажется у западного края карты.

SCU11EA

Задание: Разведка сообщила, что большая часть флота Союзников прибывает в этот район на заправку. Уничтожьте флот вместе с базой. Остерегайтесь дальнобойных пушек их крейсеров.

Разверните базу к северо-западу от своего начального положения. Немедленно постройте металлургический и военный заводы. Для защиты базы вам понадобится несколько тяжелых танков. Передвиньте подводные лодки на восток - время от времени в восточном море будут появляться крейсеры, и подводные лодки пригодятся для борьбы с ними. Воспользуйтесь оставшимся транспортом для того, чтобы исследовать контуры острова. Если вы не будете задерживаться на одном месте, то сможете обследовать практически все острова, невзирая на присутствие впечатляющего флота Союзников.

Построив четыре тяжелых танка, отправьте один из них на восток. На месторождениях руды к северу от моста ползает минный заградитель, который необходимо как можно быстрее уничтожить.

На вашем побережье высадится десант вражеских танков, однако три тяжелых танка, оставшихся на базе, управятся с пришельцами без особых проблем.

Чтобы ваши силы смогли пересечь реку и не полегли под ураганным огнем, необходимо уничтожить крейсер на востоке. Это можно сделать только с воздуха; три МиГ'а довольно быстро разнесут крейсер на куски.

Постройте две подводные верфи. Расположите одну из них на северном побережье, а вторую - на юге. Постройте на северной верфи пять-шесть подводных лодок и восполните потери подводных лодок на юге. Уничтожьте флот Союзников в канале. Дело должно закончиться уничтожением их верфи в заливе.

На северо-западном острове лежит ящик с 2000 кредитов. Если хотите, можно сбросить на остров десант и забрать деньги.

Воспользуйтесь вертолетами и МиГ'ами для уничтожения вражеской защиты возле единственного побережья, на котором возможна высадка. Проход заминирован - постарайтесь уничтожить мины, наугад стреляя вертолетами по земле. Начните с уничтожения зенитных пушек на западе. Три МиГ'а уничтожают одну зенитку без потери самолета. После того, как с зенитками будет покончено, расстреляйте ракетчиков с вертолетов, а затем уничтожьте электростанцию. Уничтожайте с воздуха все, что только удастся.

Высадите несколько тяжелых танков. Возможно, мост будет разрушен. Направьте свои силы в узкий проход на востоке, чтобы избежать мин в западном проходе. Уничтожьте все здания, технику и пехоту противника. Если вы уже не видите вражеских единиц, но миссия все равно не заканчивается, значит, вы не заметили замаскированные доты, спрятанные за деревьями.

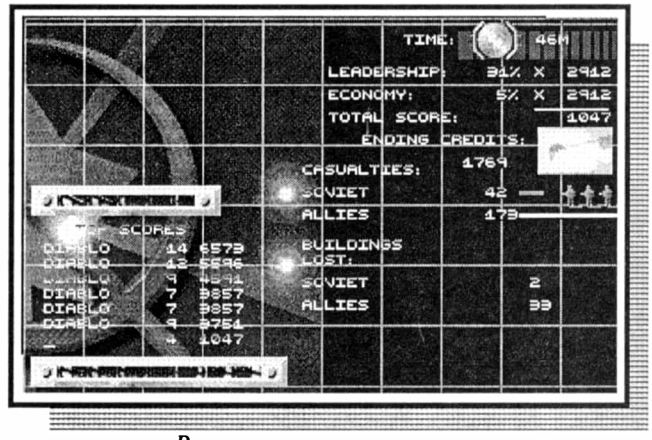
SCU12EA

Задание: Мы узнали, где находится хроносфера, и собираемся захватить ее. Союзники заминировали хроносферу, чтобы она взорвалась в случае приближения наших сил. Захватите технические центры ПЕРЕД тем, как идти к хроносфере - это поможет вам обезвредить ловушки. Соблюдайте крайнюю осторожность.

Любой ценой сохраните ракетную установку V2! Своими танками уничтожьте бронетехнику противника и уничтожьте пушечные башни из ракетной установки. Разверните базу. Начните строительство с военного завода, казарм и ремонтного депо. Отправьте своих оставшихся гранатометчиков на разведку. Если кто-нибудь из них привлечет к себе внимание вражеского вертолета, подведите его к "мамонту" - возможно, вертолет будет уничтожен. Постреляйте из V2 в технику и пехоту в южном проходе. Постройте несколько тяжелых танков.

Во время танковой атаки следует остерегаться одновременной посадки транспортного вертолета в северной части базы. V2 расправится с вертолетом, а танки - с нападающей техникой. Берегитесь вторжения воров, убивайте их "мамонтами". Передвиньте свои танки на месторождение руды к востоку от базы. Подкараульте минный заградитель, доставляемый на транспортном корабле. Раз уж речь зашла о минах, остерегайтесь мин к югу и западу от месторождения.

Уничтожьте все танки и пехоту на этой стороне острова. Пять танков с вражеской базы отправляются в атаку под прикрытием передвижного генератора помех. Помните о необходимости концентрировать огонь на одной цели, и у вас не будет никаких проблем.



Время считать потери

Захватите технический центр Союзников на юго-западе. Вы получите спутник наблюдения, который откроет всю карту. Чтобы пробить оборону базы Союзников в этом секторе, применяйте V2 для уничтожения защитных строений, но не забывайте о танковом прикрытии. Захватите военный завод и строительную площадку, но лишь после того, как вам удастся потопить крейсер. Для этой цели лучше всего подходят вертолеты, поскольку они не станут летать над зенитками на другом острове. Сбросьте десант над электростанциями, чтобы зенитки прекратили стрельбу.

Уничтожьте флот противника в озере. Загрузите в транспорты пять “мамонтов”, пять тяжелых танков, три V2 и два БТР с инженерами. Высадите свои силы на южном побережье. Когда сопротивление противника будет подавлено, уничтожьте пушечные башни и доты с помощью V2. Для завершения своей миссии захватите три технических центра.

SCU13EA

Задание: У нас появился еще один шанс захватить хроносферу. Уничтожьте радары, чтобы нарушить связь с хроносферой, а затем захватите ее!

Уничтожьте вражеские танки. Разверните базу, постройте металлургический завод, казармы, военный завод и ремонтное депо. Несколько гранатометчиков понадобится для защиты базы. Постройте три тяжелых танка и отправьте их на юг. Уничтожьте вражеские танки и самоходки, затем продолжайте двигаться в южном направлении до упора. Вернитесь назад, постройте еще один металлургический завод.

Постройте подводную верфь и постройте достаточно подводных лодок, чтобы уничтожить корабли Союзников в заливе на юго-востоке. Отправьте в залив транспорт с тяжелыми танками, уничтожьте радар и электростанции (в том числе, и расположенные наверху).

Шестью-семью танками нападите на вражескую базу. Ваша главная задача - уничтожить центральный радар. Высадите десантников, они помогут справиться с врагом. Отправьте танки на север и уничтожьте еще один радар.

Постройте новую колонну бронетехники. Вскоре у противника кончится руда на ближнем месторождении, и он начнет посылать свои грузовики на север. Уничтожьте их танками, а затем сравняйте с землей вражеский военный завод. Если этого не сделать, то вам придется очень долго возиться с танками и самоходками.

Отправьте десять танков на север, а потом - на запад. Пересеките мост и не останавливайтесь, что бы ни случилось! Продолжайте двигаться на юг прямо через вражескую базу, мимо месторождений руды. Внизу находится еще один радар, который нужно уничтожить - так и поступите.

Хроносфера находится к югу от этих скал. Не пытайтесь посылать к ней самолет-шпион - Союзники уничтожат ее. Постройте большую группу танков, чтобы расчистить путь для инженеров, и захватите хроносферу.

Похоже, что в этом месте игры присутствует "баг", программная ошибка. После успешного захвата хроносферы вы вдруг ни с того, ни с сего получаете сообщение о провале своей миссии. Если у вас случится подобная неприятность, придется заканчивать миссию по-другому. Вместо того, чтобы захватывать хроносферу, захватите казармы к северо-западу от нее. Постройте большую группу ракетчиков и уничтожьте вертолеты, нападающие на хроносферу. Держите поблизости танки и пехоту, чтобы уберечь хроносферу от вражеских атак. Приступайте к систематическому уничтожению всей пехоты, техники, строений и кораблей Союзников. После уничтожения последней боевой единицы Союзников ваша миссия закончится полным успехом.

SCU14EA

Задание: Подошла пора решающей проверки ваших способностей. Судьба Советского Союза решается на побережье Англии. Здесь находится последний плацдарм жалкого сопротивления Союзников. Сокрушите их и займите свое достойное место в окружении Сталина.

Зона высадки заминирована, так что старайтесь перемещать свои силы вверх и вниз, но не в сторону! Сосредоточьте огонь на легких танках и артиллерии, и в последнюю очередь переходите к тяжелым танкам. Разверните базу. Вы можете отыскать мины в окрестностях базы, строя какое-нибудь сооружение и водя белым маркером по периметру базы. Если квадрат без всякой видимой причины вместо белого оказывается красным, на нем находится мина.

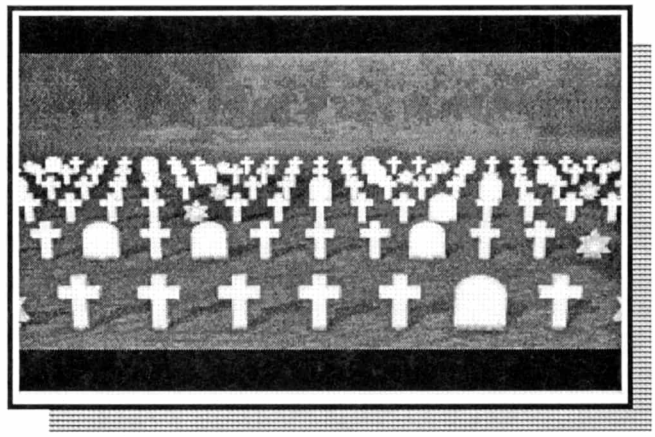
Сгруппируйте "мамонты" - они прикроют вас с воздуха. Уничтожьте вражеские силы, пользуясь тяжелыми танками. Старайтесь избегать мин. Уничтожьте технику Союзников, которая приближается к вам с юга и запада. Ракетные установки V2 помогут расправиться с пушками, охраняющими мост к северу от базы.

Быстро постройте военный завод и ремонтное депо. Начинайте строить танки. Прикройте свою базу двумя-тремя зенитными установками. Союзники будут постоянно высаживаться на побережье. Заблокируйте зону высадки тяжелыми танками. Обследуйте оставшуюся часть острова тяжелыми танками.

Постройте подводную верфь, соорудите на ней стаю подводных лодок и транспорт. Обследуйте восточное побережье острова. По вашей базе начинает стрелять крейсер. Постройте аэродром в северо-восточном углу базы, он отвлечет на себя огонь крейсера. Потопите крейсер подводными лодками. Если крейсер окажется достаточно близко от берега, ракетные установки V2 помогут расправиться с ним. Перегоните подводные лодки на север и уничтожьте оставшиеся корабли, верфь и большую секцию моста.

Вскоре на вашем острове начнут появляться вражеские грузовики, собирающие руду.

Потеря грузовиков окажется смертельным ударом для Союзников, так что уничтожьте их любой ценой. Проще всего будет расположить танки-"мамонты" в середине рудного месторождения и дождаться появления грузовиков. Союзники отправят шесть или семь грузовиков, так что приготовьтесь немного подождать, пока у них кончатся деньги.



Кто не с нами, тот против нас

Проведите большую группу тяжелых танков по мосту к северу от базы. Сосредоточьте огонь на пушках и старайтесь давить ракетчиков танками. Уничтожьте электростанции.

Отведите группу тяжелых танков в западную часть острова и уничтожьте электростанции, но не трогайте строительную площадку и зенитные пушки.

Настало время для решающего нападения. Вражеские вертолеты причиняют много хлопот, однако западная часть базы не прикрыта пушками. Отправьте тяжелый танк на базу с западной стороны. Наделите его неуязвимостью с помощью Железного Занавеса и передавите ракетчиков. Если вам повезет, то вражеские крейсеры уложат большую часть собственных сил.

Чтобы расправиться с крейсерами, уничтожьте их эскорт (эсминцы) с земли. Канал достаточно узок для того, чтобы несколько тяжелых танков смогли вволю пострелять по эсминцам. Затем потопите крейсеры подводными лодками или МиГ'ами.

Погрузите на транспорты 10 тяжелых танков и 5 ракетных установок V2. Отправьте их на север через восточный канал и высадитесь на побережье. Переместите V2 к самому краю скалы и уничтожьте еще несколько электростанций. Двигайтесь на запад, уничтожая все на своем пути, и позаботьтесь о том, чтобы прикончить все силы и все строения Союзников.

Маленькие хитрости

Внутри файла REDALERT.MIX, находящегося в каталоге с игрой, находится встроенный текстовый файл RULES.INI. Он позволяет исправить по своему вкусу любой аспект игры и заменить игровые параметры своими собственными. Хотите изменить цену единиц, скорость стрельбы и перемещения, время перезарядки ядерных ракет, количество кредитов за одну ходку грузовика? Все это (и очень многое другое) можно задать в файле RULES.INI. Более того, возможны и более эффектные финты. Например, можно воспроизвести в Red Alert некоторые боевые единицы из старого доброго Command & Conquer - огнеметные танки и танки-невидимки NOD (правда, для этого придется пожертвовать какими-нибудь стандартными единицами).

Существует по меньшей мере два аспекта игры, которые действительно стоит изменить, чтобы улучшить режим многопользовательской игры (внимание - к стандартной игре против компьютера это не относится!!!)

Первое - это "режим динозавров" (несколько странное название идет из Command & Conquer; почему он так называется, никому толком не известно), при котором в многопользовательской игре каждый игрок может строить строения и боевые единицы как Союзников, так и Советов, за какую бы державу он ни играл.

Второе возможное нововведение - уменьшение количества денег, добываемых грузовиками. Как ни странно, излишек денег скверно сказывается на самой игре, она становится до предела тупой и однообразной и вырождается в танковые баталии. Впрочем, это мнение не претендует на объективность - возможно, читатель считает иначе.

Чтобы извлечь файл RULES.INI, загрузите REDALERT.MIX в какой-нибудь приличный текстовый редактор (хотя сойдет и Wordpad). Найдите в нем строку "RULES.INI" и скопируйте в новый файл все, начиная с этой строки и заканчивая строкой "Rate=.1". Сохраните новый файл под именем RULES.INI в своем игровом каталоге, и хранящиеся в нем значения параметров будут автоматически переопределять стандартные при запуске игры. Для облегчения работы приведем стандартное начало и конец файла RULES.INI:

RULES.INI

```
; If placed in game directory, it will override built in values.  Values to be used as multipliers
; or percentages can be specified as either a simple floating point number (embed ".") or as a
; conventional percentage number (append "%"). Values used as cell distances or time delays
; are specified as simple floating point number. Distance values are expressed in cells. Time
; values are expressed in minutes.
[General]
; crates CrateMinimum=1
; crates are normally one per human player but never below this number CrateMaximum=255
; crates can never exceed this quantity
. . .
; Special team override mission.

[Rescue] Rate=.016
; Missile silo special launch missile mission.

[Missile] Rate=.1
```

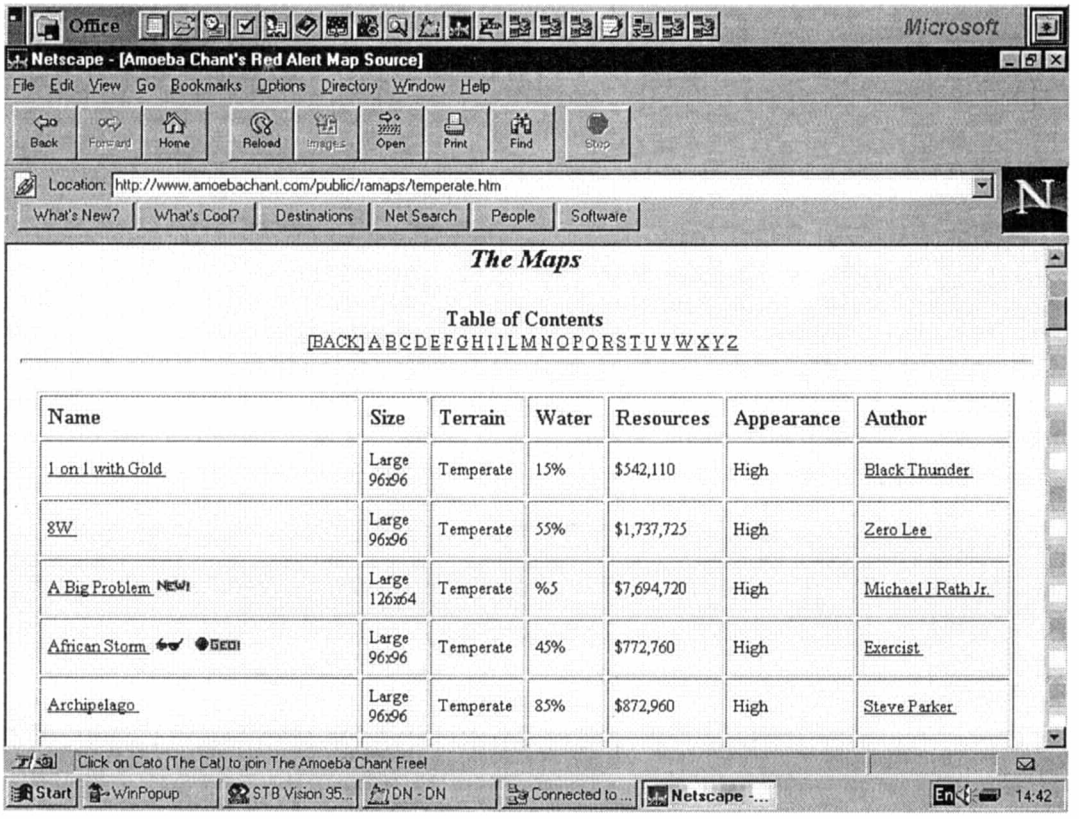
Подробный рассказ о том, что обозначает тот или иной параметр, занял бы слишком много места (RULES.INI занимает немногим менее 60 Кб!). Поэтому условимся так: если вы уверены в своих силах, корректируйте RULES.INI по своему усмотрению (но если что-нибудь испортите - пеняйте только на себя). Если не уверены, обратитесь к специалисту или в крайнем случае играйте в стандартный вариант Red Alert.

В многопользовательской игре все участники должны обладать одинаково измененными (или неизмененными) файлами RULES.INI, иначе игра не будет работать.

Для пользователей Internet

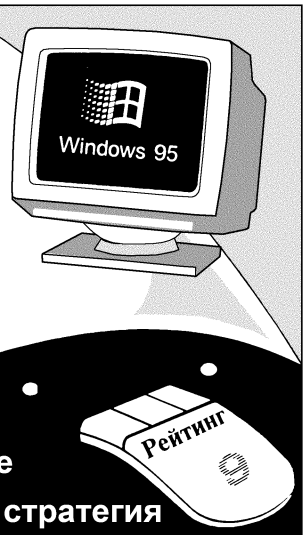
Red Alert - в недавнем прошлом один из самых нетерпеливо ожидаемых суперхитов в жанре стратегии реального времени - продолжение знаменитого Command&Conquer, несмотря на то, что появился сравнительно недавно, уже успел завоевать устойчивую популярность. Многочисленные фанаты во всех уголках земного шара уже успели пройти ее вдоль и поперек, вдоволь наиграться по сети, они уже знают расположение каждого кустика на каждой их карт. Что же делать? Можно, конечно, пройти игру еще по одному разу, можно продолжить сетевые сражения на старых картах, а можно заглянуть на этот site и скачать сотни новых карт к этой замечательной игре. К каждому новому полю боя приводятся его характеристики - размеры, количество ресурсов, тип рельефа, так что вам не придется скачивать кота в мешке. Ассортимент достаточно велик, и вы рано или поздно найдете именно ту карту, о которой мечтали всю жизнь. Не меньший, если не больший интерес, чем набор карт, представляет и редактор, позволяющий изменять параметры игры - вы можете подстроить игру по вашему вкусу, переделав в ней буквально все.

http://www.amoebachant.com/public/ramaps.htm



WarWind

Ветер Войны



Год выпуска	1996
Распространитель	MindScape
Разработчик	SSI, Dreamforge
Категория	Динамическая стратегия

Минимальные условия	486 DX-66, 8 MB
Оптимальные условия	Pentium-120, 16 MB, FAST VIDEO
Графика	Hi Res
Размер	1 CD, RIP 100 MB, ZIP 43 MB
Играем вместе	1-8 чел.
Способы соединения	
Управление	

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС

ИСПОЛНЕНИЕ

ГРАФИКА	9
ЗВУК	9
ИНТЕРФЕЙС	10
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	8
СЮЖЕТ/КОНЦЕПЦИЯ	9

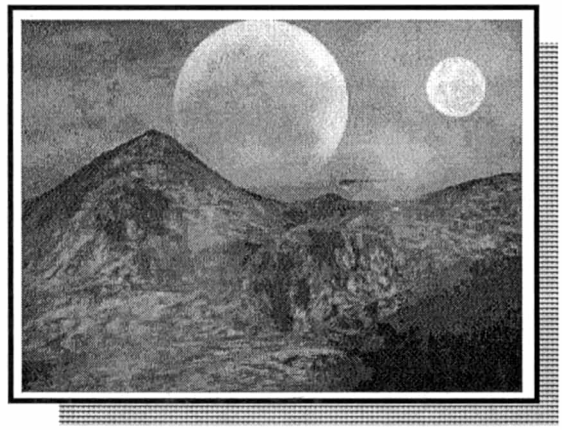
Общая оценка **9**

"Ветер, ветер на всем белом свете..."
А. Блок

Новинка от SSI! Это всегда звучит для любителей жанра wargame весьма заманчиво. Да, что ни говори, эта компания умудряется год от года "выдавать на гора" все новые и новые доброкачественные вещи. Чего стоит только серия "пять звезд", или "Panzer/Allied/Fantasy/ Star General". Но бизнес есть бизнес, и, по всей видимости, работники SSI также следят за рыночной конъюнктурой, которая в последнее время явно тяготеет к вещам, работающим в режиме реального времени. Может, предположение, связывающее появление WarWind'а с чисто конъюнктурными соображениями, и неверно, но стилистика дизайна игры наводит на определенные мысли всех, кто длительное время поиграл в Warcraft'ов. Конечно, данная поделка SSI отличается довольно продуманной системой управления, весьма упрощенной технологической и ресурсной цепочкой, но ассоциации, понимаете ли, вещь упрямая.

Как бы то ни было, нас можно поздравить с новой и весьма неплохой, в сравнении с другими, стратегией реального времени от SSI в фэнтазийном жанре. В ней перед играющим предстает мир далекой планеты Yavaun, населенной четырьмя расами. Каждая раса имеет ряд особенностей, присущих только ей и никому другому. Эти особенности касаются войск и магии. За каждую расу можно пройти свой оригинальный цикл сражений (Campaign) со своеобразными заданиями. Более того, некоторым новшеством для данного жанра является то, что теперь у вас есть возможность часть своих подданных переводить от побоища к побоищу, создавая тем самым особую группу из доверенных лиц, личную гвардию. При прохождении отдельных заданий вам будут доступны герои, а также наемный элемент, который, правда, оставляет желать много лучшего.

Графика в игре довольно неплохая, хотя, конечно, режимом SVGA 640x480 никого уже не удивишь. В игре достаточное количество разнообразных картинок, но создателей можно слегка поругать за ленцу в вопросе отображения Upgrade'ов различных персонажей. Знаете ли, нарисовать над головой белый кружочек по негласным стандартам нынешнего дня не вполне достаточно для приличной игры. Но что поделаешь, совершенных игр не бывает по определению. Данная игра по графике явно не поднимает планку стандартов на новую высоту, но уровень второго Warcraft'а держит прочно.

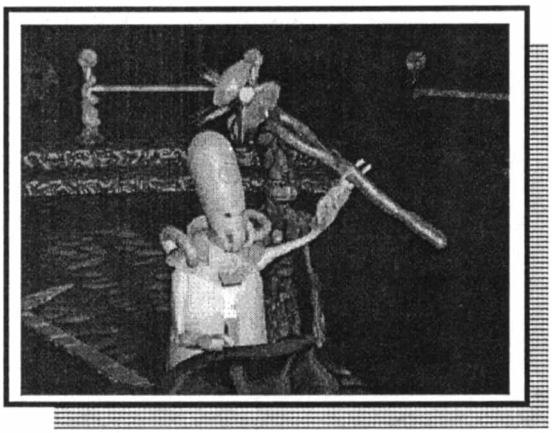


Свет Луны с небес струится.
У меня в глазах двоится

Звуком в наше время никого не удивишь, но не спорим, то, что подразделения отвечают на приказы вместо привычного "Есть, мой повелитель" вычурной фразой на одном из 4-х местных диалектов, придает некоторую оригинальность звуковому оформлению.

Сетевая поддержка вполне приличная. Вообще, игра производит впечатление выполненной именно для сетевых побоищ. Технологические и ресурсные цепочки крайне простые, что ставит всех участвующих примерно в одинаковое положение и позволяет сократить фазы накопления, становления и развития до минимума, позволяя участникам быстро перейти к активным действиям.

Можно с уверенностью сказать, что эта игра займет достойное место в ряду себе подобных, не будучи, правда, особенно оригинальной.



Tha-Roon превыше всего!

Описание игрового интерфейса

После запуска игры на экране будет представлено меню в виде стены с наскальной живописью, что смотрится довольно эффектно, хотя и затрудняет некоторым образом восприятие. Для того, чтобы несчастный пользователь все-таки смог разобраться во всей этой белиберде, в нижней строке экрана голубыми буквами дается расшифровка каждого пункта на английском языке, стоит лишь подвести курсор на определенную картинку.

Верхний ромб. Посмотреть заставку еще раз **(View opening cinematic)**.

Левый ромб. Считать сохраненную в процессе прохождения Campaign'а игру **(Load a saved campaign game)**. Без различия по расам.

Нижний ромб. Выйти из игры **(Quit game)**.

Правый ромб. Показать список авторского коллектива **(View Credits)**.

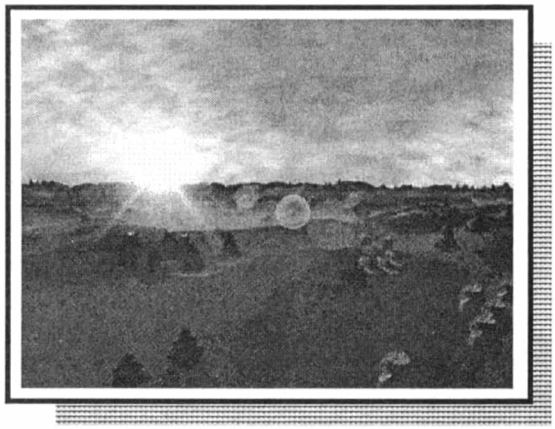
Круг. Вступить в игру за расу Tha'Roon **(Play the game as a Tha'Roon)**. Это раса господ, привыкших повелевать, но не утративших за века владычества умения крепко держать в руках оружие, и берущая при необходимости его снова. Они обладают весьма качественными солдатами, хотя их магия, основанная на особенностях мозга, не очень сильна в отдельных заклинаниях и скорее может быть отнесена просто к экстрасенсорике. По набору же заклинаний маги Tha'Roon представляют чрезвычайно опасных противников. Эта раса олицетворяет собой высокий уровень, из которого отходят с различным уклоном три остальные расы. Солдаты Tha'Roon'ов имеют очень приличные показатели по сравнению с солдатами остальных рас. Практически, это лучшие бойцы в игре.

Маги этой расы владеют пятью заклинаниями, из которых самым действенным является, пожалуй, заклинание, позволяющее брать под контроль одно подразделение противника или животное. Имеющаяся в их распоряжении технология изготовления военных машин позволяет создавать одну из лучших среди боевых машин - десантников с реактивными ранцами (по субъективному мнению).

Треугольник. Вступить в игру за расу Eaggra **(Play the game as an Eagrra)**. Раса восставших рабов, чьи способности к магии и строительству позволяют отбиваться от бывших господ. Солдаты этой расы слабы, но за счет доблестных разведчиков можно как-то отбиваться от наседающего противника. Магия этих существ, тесно связанная с природой, включает несколько очень полезных заклинаний, одно из которых является боевым заклинанием очень большой мощности. Боевая машина этой расы представляет собой очень мощную, но, к сожалению, малоподвижную пушку, неспособную к рукопашной.

Два пересекающихся кольца. Вступить в игру за расу Shama'Li **(Play the game as a Shama'Li)**. Местный GreenPeace. Эта цивилизация долго ждала своего часа и дождалась его в виде всеобщей смуты. Эти ребята имеют весьма неплохую магию, которая является скорее чистой магией, источник которой - это некая мистическая сила, присущая данной расе. Солдаты этой расы очень хорошие рукопашники, но крайне плохие стрелки. С разведчиками дело обстоит чуть получше, они стреляют примерно чуть ниже среднего уровня. Боевая машина - самая настоящая драчливая колода, которая стрелять не обучена в принципе.

Прямоугольник. Вступить в игру за расу Obblinox **(Play the game as an Obblinox)**. Раса солдат, взбунтовавшаяся против хозяев. Власть - штука заманчивая, и, по всей видимости, руководству кланов этой расы очень уж захотелось "порулить". Да только вот прежние рулевые не захотели добровольно отдавать штурвал, и вышла большая драка. Солдаты и разведчики этой расы близки по балансу параметров к своим бывшим господам, хотя и уступают им в абсолютных значениях. Магия этой расы, долгие столетия занимавшейся войной, направлена на разрушение и уничтожение. Военная машина, уступая машине расы господ, с некоторыми оговорками является второй по мощности благодаря наличию возможности и стрелять, и драться в рукопашной с равным успехом. В целом, эту расу можно охарактеризовать как сборище свиноящеров-разрушителей.



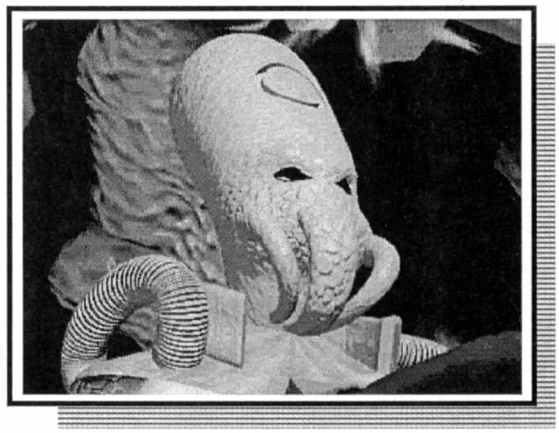
Рассвет над Йаваином

После того, как вы выберете одну из рас, появится еще одно меню - меню настройки игровой среды и запуска самого игрового процесса. Оно одинаково для всех 4-х рас.

В верхней части меню расположены две таблички, куда можно ввести имя вождя своего клана **(Leader's Name)** и название самого клана **(Clan's Name)**. С этими именами вы вступите в игру. Неважно, один ли это встроенный сценарий, или длительная цепочка из таковых, именуемая Campaign'ом.

Загрузить сохраненную игру **(Load a saved game)**. Вам будет предоставлена стандартная табличка для открытия файлов.

Загрузить один из сценариев миссий, входящих в особый набор побоищ **(Load a built-in Scenario).** Вам предложат пройти одну из миссий, выбранную случайным образом.



А интересно - как же он ест?

Изменить настройки игровой среды (Change game option). При выборе данного пункта получите доступ к подменю:

Изменить скорость игры (Game Speed). Если вам кажется, что дело идет недостаточно быстро, то можете изменить скорость с помощью ползунка. В ряде случаев это просто необходимо, чтобы не сойти с ума, глядя, как рабочие собирают ресурсы или ожидая появления новых рекрутов.

Изменить уровень противника (Opponent Difficulty). С помощью ползунка вы сможете добавить себе проблем в том случае, если вам в процессе игры покажется, что противник "чтой-то слабоват". Вот только повышение отражается не на интеллектуальных потугах компьютера, они вообще на уровне не то что дурака, а вообще идиота. Warcraft'ы по сравнению с местным компьютерным интеллектом выглядят просто светом в конце тоннеля, а уж на что они, в свою очередь, не шедевр. Все гораздо проще, при повышении уровня вам будет значительно труднее уничтожать солдат противника и постройки, а уж те просто блещут точностью и силой ударов. На максимальном уровне сложности ситуация складывается такая, что один солдат компьютера положит двух однотипных ваших. Правда, отдает так называемой "компьютерной честностью"? Вариантом, при котором можно играть честно, является тот случай, когда ползунок поставлен на уровень чуть выше половины в сторону усложнения, то есть вправо.

Изменить скорость сдвига экрана (Screen Scroll Speed). Еще один ползунок, с помощью которого можно управлять вышеозначенной характеристикой. Тут каждый должен подобрать значение параметра под свое восприятие.

Титры в анимационных роликах (Cinematic Subtitles). Вы можете их включить **(On)** и выключить **(Off)**.

Показывать во время боя шкалу жизни дерущихся войск (Show Health Bars). Можно запретить **(Off)** или разрешить **(On)**. При включенной шкале гораздо удобнее определять, кто из вашего отряда серьезно ранен и требует лечения.

Показывать окно тактических советов при старте миссии (Show tips at startup). Показывать **(On)** или не показывать **(Off)** - решать вам, но отключать это окно в начале каждого задания слегка надоедает.

Размер окна для показа анимационных роликов (Full Screen cinematic). Вы можете включить режим просмотра роликов на полном экране **(On)** или выключить его **(Off)**.

Галочка означает: одобрить внесенные изменения и вернуться в предыдущее меню.

Замкнутая стрелка - вернуться, но не запоминая внесенных изменений.

Изменить настройки игровой среды по звуковому сопровождению (Change Sound Options). Этот пункт также открывает доступ к подменю, управляющему детальной настройкой.

Включение/выключение (On/Off) звука и его громкость (Sfx volume). Помимо двух кнопок On и Off, присутствует и ползунок, с помощью которого можно изменять громкость звуковых эффектов в игре.

Включение/выключение (On/Off) музыки и ее громкость (Music volume). Принцип управления такой же, как и в предыдущем пункте.
Выбор музыкальной темы, под которую вы желаете скальпировать врагов, осуществляется при помощи 10 пунктов-квадратиков, из них активным может быть только один. Справа от квадратика написано название той мелодии, за которую он отвечает.

Закрывается это подменю так же, как и предыдущее.

Просмотреть точку зрения на конфликт данной воюющей стороны (View Ideology). Вы можете перемещаться по тексту при помощи двух небольших желтых кнопок.

Просмотреть видеоролик на тему данной расы (View Earned Cinematics).

Просмотреть имена создателей игры (View Credits).

Выйти из игры (Quit Game).

Галочка на синем поле предоставляет возможность начать прохождение цикла миссий за данную расу **(Begin new Campaign)**.

Замкнутая стрелка возвращает на предыдущий экран.

Фигура, составленная из набора знаков всех 4-х рас, является приглашением сыграть конкретную миссию на выбор одному или в компании до 8 человек (Custom Scenario and Multiplayer Games). После выбора этого пункта появится меню для конкретизации вашего выбора. Вас попросят сделать конкретные указания относительно типа игры: одиночная или сетевая, если сетевая, то какого типа. Выбор осуществляется с помощью стандартного окна. После выбора типа игры вас попросят ввести имя лидера вашего клана. Под этим именем ваши подразделения будут также идентифицироваться у оппонентов. Затем вы получаете доступ к окну выбора миссии для игры. В ниспадающем меню вы можете выбрать одну из карт для сражения, а с помощью меню **Show me** вы можете ограничивать просмотр возможных миссий.

Свобода для всего (Free for all). В этих сценариях ваша задача проста - сжить конкурентов со света всеми возможными способами.

Охота на одного (Rabbit). Отряд одного из игроков становится добычей для остальных участников. Их задача - перебить этот отряд за ограниченное время.

Командная битва (Us vs. Them).

Побоище с компьютером (Seven vs. Computer). Вы можете привлечь к разделке компьютерного интеллекта еще до 6 подельщиков.

Большое сражение (Battle Royal).

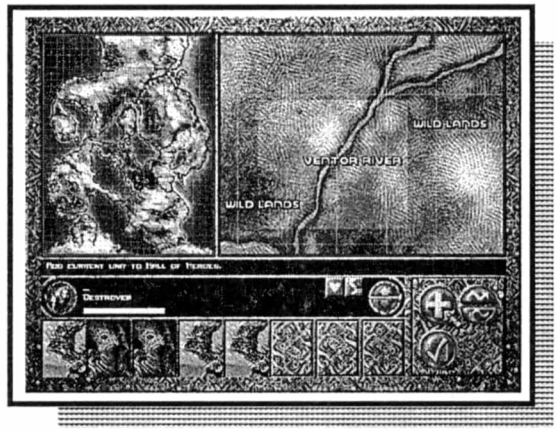
Найти предмет(ы) на карте (Scavenger Hunt). Вам ставят задачу найти определенные предметы на карте и завладеть ими.

Эскортировать указанный объект в заданную точку (Escort). Часть играющих выступает как эскорт, другая часть - как нападающие, чья задача - уничтожить эскортируемого.

Слева от меню выбора типа миссий находится поле, в котором можно прочитать описание задачи. Чуть ниже расположена строка для посылки сообщений **(Send Message)**. Рядом две кнопки: запуск игры **(Play)** и отменить установки и вернуться в главное меню **(Cancel)**. Кнопка **Play** доступна только тогда, когда все сделанные вами установки правильны. Кнопка **Cancel** доступна всегда.

В нижней части экрана с помощью двух ниспадающих меню вы можете осуществить настройки игры. Для ниспадающего меню **Player** возможны четыре варианта: доступен для игры **(Open)**, выключен из игры **(Closed),** компьютерный оппонент, который доступен только в специализированных миссиях, **(Computer)** и сам игрок (имя, которое вы ввели перед этим). Для ниспадающего меню **Race** доступен выбор одной из 4-х рас по желанию игрока, что возможно не в каждом сценарии, или же согласие с тем выбором, который подразумевал создатель карты **(Map Default).**

Управление игрой в процессе Campaign и во время битв



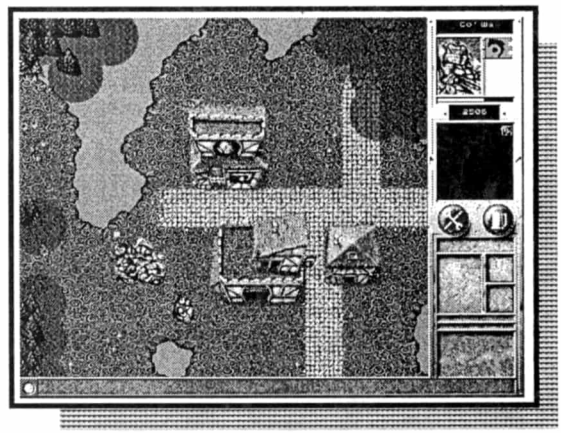
Изучите район будущих военных действий

После того, как вы выбрали пункт, инициирующий начало нового цикла боев, появится экран с картой континента в левом верхнем углу и картой более мелкого масштаба в правом верхнем углу. Снизу идет пока что незаполненная полоса с четырьмя кнопками, но, забегая вперед для того, чтобы не пришлось впоследствии возвращаться назад, расскажем о том, как инициируется новая миссия в процессе Campaign. Впоследствии на этой полосе будет размещаться портретный перечень восьми выдающихся героев вашего клана, которых вы можете использовать на протяжении всего Campaign. Пополнять этот список можно после окончания каждой миссии. Появится черная полоса, на которой будут выводиться параметры того воина или рабочего, коего предлагается включить в состав ваших ударных сил. Там будет указано, какие предметы имеет данный персонаж, какие биомодификации были произведены над ним, и какие заклинания ему известны. На этой же полосе вы можете присвоить персонажу индивидуальное имя, набрав его в строке, где уже находится название типа данного персонажа. Если данный персонаж вам импонирует, то щелкните левой кнопкой по свободной ячейке в портретной галерее, куда вы хотите поместить данный персонаж. Вокруг ячейки появится зеленая рамка, и тогда вы можете нажать синюю кнопку с изображенным на ней плюсом, и персонаж будет включен в список героев. Если заняты уже все восемь мест, то вам предстоит решить, с каким из нынешних героев вы согласны расстаться. Точно так же щелкните по портрету героя левой кнопкой мыши, а затем щелкните по кнопке с плюсом. Вы можете просмотреть, какими параметрами и предметами обладает нынешний герой, для чего выделите интересующий вас персонаж и щелкните по портрету правой кнопкой, и, пока вы будете ее удерживать, на черной полосе будут представлены параметры нынешнего героя. Если же предъявляемый на вашу оценку новый герой уступает по параметрам и функциональной необходимости уже имеющимся, то вы можете воспользоваться двумя маленькими желтыми кнопками прокрутки, которые имеются в правой части черной полосы. Нажав одну из этих кнопок, вы перейдете к следующему персонажу, который появился в процессе пройденной миссии и может быть включен в список героев.

Сохранить игру (Save a Game). Кнопка с ориентированной влево горизонтальной стрелкой. Эта кнопка открывает стандартное окно для сохранения файлов.

Загрузить сохраненную игру (Load a Game). Кнопка с ориентированной вправо горизонтальной стрелкой. Эта кнопка открывает стандартное окно для открытия фалов.

Перейти к следующей миссии (Accept the current units...). Синяя кнопка с галочкой.



Деревня ждет прихода карательной экспедиции

Затем вы попадете на точно такой же экран, но кнопки сохранения и загрузки там уже отсутствуют. Здесь вам предстоит выбрать определенное число героев для прохождения следующей миссии. Селекция осуществляется опять-таки щелчком левой кнопки по портрету героя, а щелчок и удержание правой кнопки продемонстрируют вам параметры героя. Сколько именно героев можно включить в свою команду, можно увидеть в информационной строке под картами, если подвести курсор туда или на синюю кнопку с плюсом. По окончании выбора отряда к следующей миссии нажмите синюю кнопку с галочкой **(View Scenario Goal)**, которая активизирует режим просмотра задачи. Если возникнет желание записаться или вы передумали относительно того, кто из персонажей более достоин занимать место в списке героев, вы можете нажать кнопку с желтой закольцованной стрелкой **(Return to selecting...)**.

Уделите внимание мелкомасштабной карте, так как она довольно точно воспроизводит ту карту, на которой будет происходит последующая миссия. И хотя на ней не отображаются мосты, дома и прочие объекты, само знание очертаний территории бывает достаточно полезным.

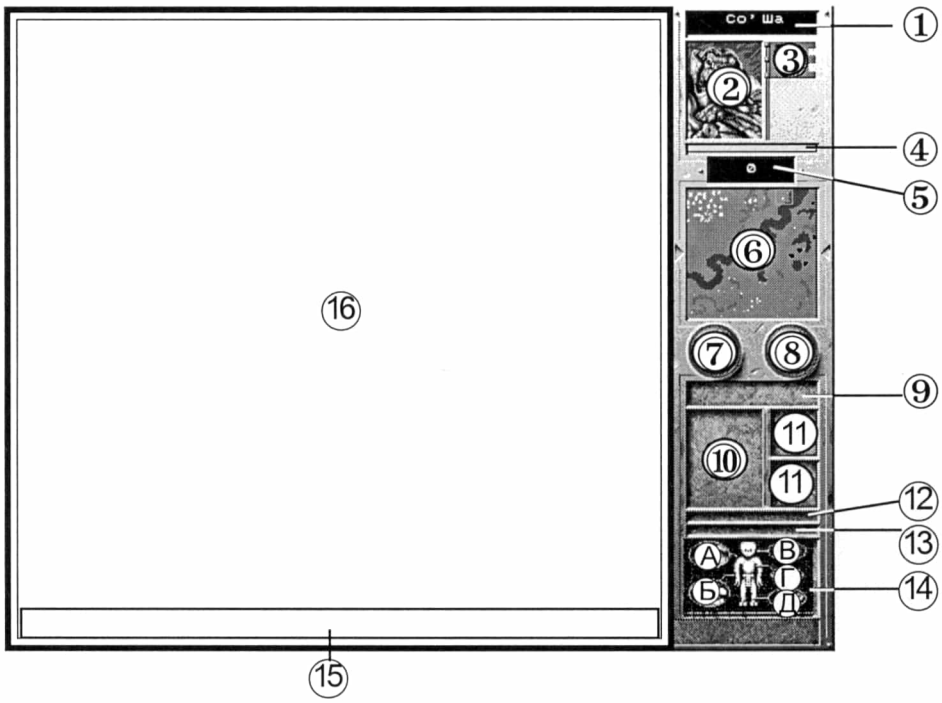
После того, как вы выбрали кнопку просмотра задачи, вы попадете на экран с возможностью просмотра задания. Листание экрана осуществляется с помощью двух желтых маленьких стрелок. Во время ознакомления с заданием обратите внимание на пункт **Objective**. Здесь просто и ясно сформулировано то, что от вас требуется, без всякой романтики и пустой болтовни. По ознакомлении с заданием нажмите еще раз синюю кнопку, и вас спросят, сделали ли вы выбор героев для предстоящей миссии. Если таковой сделан вами, и вы находите его верным, исходя из поставленной задачи, то отвечайте **Yes** и приступайте к выполнению миссии. При наличии сомнений вы можете вернуться на предыдущие экраны выбора при помощи клавиши с закольцованной стрелкой.

Управление игрой во время сражения

Если что и есть в данной игре радующего душу на все 100, то это управление. На сегодняшний день, **WarWind** является одной из самых совершенных игр в этом плане. Управление персонажами сделано очень достойно, особенно осуществление управления как группой, так и отдельными персонажами из этой группы.

В игре присутствует движение с сохранением строя под руководством офицера, героя или лидера клана. Введено синхронное применение заклинания группой магов с перераспределением знаний о заклинании.

На схеме представлен вид главного экрана:



1. Имя лидера.

2. Портрет лидера. Щелкнув по нему **правой кнопкой мыши** или нажав клавишу **Home**, вы отцентруете экран по лидеру своего отряда. Помимо этого, портрет лидера служит показателем того, не идет ли где-нибудь бой или другое важное событие. В такие моменты портрет озаряется вспышкой. Если где-то идет бой, то переместиться в тот квадрат можно при помощи клавиши **End**.

3. Флаг, служащий индикатором наличия влияния вашего клана. Размер индикации от 5000 до нуля. Чем выше флаг, тем больше влияние. Влияние - чрезвычайно важная характеристика в игре. Все изобретения, жизненно необходимые для успешного ведения игры, требуют от вас изрядного количества влияния. Боевой клич, который способны издавать вожди кланов для воодушевления своих бойцов, стоит 5000 единиц влияния, то есть полностью сбрасывает полную шкалу на ноль.

Влияние теряется не только при изобретениях (2000 за открытие) и угрожающих воплях, но и при гибели ваших солдат, разрушении зданий и техники. Способы повышения влияния аналогичны, то есть вам надо убивать врагов, разрушать их дома и технику. Помимо этих очевидных методов, есть еще один способ повысить влияние - подкуп. Вы можете заплатить 1000 ресурса за повышение влияния на 1000, что бывает очень и очень оправдано. Также влияние повышается, когда к вашему клану присоединяется герой.

4. Шкала, отображающая жизненные силы вашего лидера. По ней в любой момент вы можете прикинуть, насколько опасна нынешняя ситуация. Со смертью лидера игра для вас кончается.

5. Счетчик наличных ресурсов. Сколько у тебя денежек, богатенький Буратино?

6. Мини-карта, на которой вы можете наблюдать за состоянием дел на территориях, которые обозреваются вашими бойцами и постройками. Возможно три варианта видимости территории: территория просматривается на текущий момент хотя бы одним из ваших подразделений; территория была исследована, но на текущий момент ее никто не просматривает; последний случай, когда территория даже не была обследована, такая территория закрашена черным цветом. В отличие от многих других игр, ваши объекты и объекты противника не обязательно представлены разными цветами. Очень часто при игре в Campaign цвета одинаковы и у персонажей игрока, и у персонажей компьютерного оппонента. Так что иногда сориентироваться по такой карте будет совсем непросто. Она скорее служит для общей ориентировки в ситуации. По ней можно осуществить переключение главного экрана, щелкнув правой кнопкой по участку территории, а можно и послать подразделение, щелкнув левой кнопкой по мини-карте. Такой способ отличается точностью "плюс-минус километр", но зато быстро.

7. Эта кнопка служит для показа перечня производимых вашими персонажами работ. Когда кто-то из них осуществляет работу, то кнопка загорается. Если вы хотите увидеть перечень работ, то щелкните по кнопке с гаечным ключом и карандашом **левой кнопкой мыши**. На появившейся табличке показано, кто и какие работы выполняет. Постепенно заполняющаяся шкала показывает, сколько от общего объема работ уже выполнено. Здесь не отображаются такие действия, как ремонт и биомодификации, а только строительство зданий, изобретения и тренировка персонажей. Эта же функция закреплена за клавишей левой скобки, нажав и удерживая которую, вы сколь угодно долго сможете любоваться табличкой работ.

8. Кнопка с изображением пивной кружки служит для представления наличествующего в гостинице вашего поселка народа. Щелкнув по данной картинке **левой кнопкой мыши**, вы сможете увидеть, кто присутствует в гостинице и доступен для найма. Всего возможно три варианта: рабочий **(Worker)**, наемник **(Mercenary)** и герой **(Hero)**. За наем персонажа каждая раса платит свою сумму, но так как эта сумма колеблется в пределах 10 процентов, то разница в цене не играет особой роли. Функция просмотра также закреплена за клавишей правой скобки.

9. Имя активного персонажа или расовая принадлежность активной группы. Имя персонажа может быть изменено в конце миссии.

10. Портрет персонажа. Щелчок по портрету **левой кнопкой "мыши"** отцентрует экран по данному персонажу, а щелчок **правой кнопкой** - предъявит параметры персонажа.

Атака в рукопашной (Melee Damage).
Атака на расстоянии, то есть эффективность стрельбы (Range Damage).
Качество доспехов (Armor).
Специальность персонажа (Special). Это та особенность, которая присуща данному персонажу, как, например, строительство и демонтаж зданий **(Cons/Decons),** присущая рабочим всех рас и героям, состоящих в родстве с Eaggra, или способность произносить заклинания **(Spells)**. Если персонаж не имеет никакой специализации, как, например, солдат, то пишется слово **None**.
Уровень маскировки (Stealth).
Состояние здоровья (HitPoints). Текущее число единиц жизни у персонажа.

11. Места, в которых персонаж может хранить принадлежащие ему предметы. С самого начала, до проведения биомодификаций, два места имеет только рабочий, а все остальные персонажи - только одно место для хранения предметов. Персонаж может взять предмет в том случае, если персонаж спозиционирован на предмет, или его путь проходит по тому месту, где лежит предмет, а также у персонажа присутствует хотя бы одно свободное место. Предметы бывают трех видов: применяемые, то есть влияющие на параметры персонажа или ход исследований; сценарные, то есть их использование предопределено по сценарию, и они бесполезны сами по себе; ресурсы, то есть предметы, доставка которых в здание администрации повысит сумму ваших текущих средств.

Применяемые предметы. К этим предметам относятся патроны **(Explosive Rounds)** (увеличивают мощность удара воина), дополнительная броня **(Armor)** (увеличивает параметр бронированности персонажа) и свитки **(Spells Scroll)** (бывает, предоставляют изобретение заклинания или знания о создании офицеров-магов, а бывает, и нет).

Сценарные предметы. Эти предметы надо либо куда-нибудь принести, либо откуда-нибудь унести. Такие предметы не влияют на параметры персонажа. К таким предметам относятся: свитки и таблички **(Document, Scroll** и **Table**), подрывной заряд **(Bomb, Explosives)** и упаковка с оружием **(Weapon Box)**.

Ресурсы. Таких предмета всего три. Первый мешочек с ресурсами: именно в такие мешочки укладывают рабочие добытую древесину и кристаллы. В такой мешочек помещается 200 единиц ресурса. Второй, сундучок или, скорее, чемоданчик с ресурсами, куда помещается 400 единиц. Третий - это механические останки **(Bio Slag)** какого-нибудь павшего война, который подвергался при жизни биомодификациям. Их стоимость можно определить как 400-500 единиц, но бывает и меньше.

12. Относительная шкала состояния здоровья персонажа, которая отображается синей полосой.

13. Шкала, отображающая относительное количество магической энергии у персонажа. Только при наличии достаточного количества энергии заклинание может быть произнесено.

14. Индикатор проведения биомодификаций. При проведении таковых соответствующие указатели выделяются более ярким цветом.

А. Проведено повышение уровня маскировки на один.
Б. Проведена биомодификация силы персонажа. Он может нести два предмета и наносит в бою три дополнительные единицы повреждения.
В. Проведена модификация зрительных органов персонажа, что увеличивает его радиус обзора на единицу.
Г. На корпус персонажа одет исцеляющий доспех, что затрудняет движение (скорость минус 1), но увеличивает на 1 уровень бронированности персонажа и позволяет ему залечивать повреждения самостоятельно, не прибегая к услугам лаборатории или магов.
Д. Проведено повышение скорости на 1.

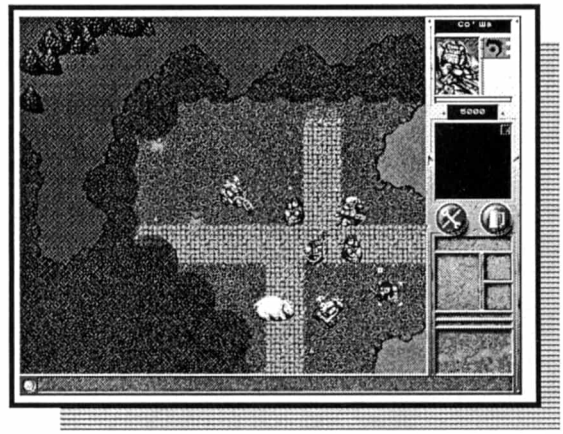
15. Информационная строка. В ней сообщается об особенностях персонажа или здания. Именно здесь выводится информация о том, сколько стоит то или иное действие.

16. Главный экран. Здесь вы крупным планом сможете увидеть события, выбирать и управлять своими подразделениями, короче, на этом экране осуществляется основное руководство игрой. Та часть экрана, которую на данный момент видят ваши воины, представлена хорошо прорисованными клетками. Та часть карты, которая была исследована, но которую на настоящий момент не видит ни один из ваших персонажей, представлена квадратиками, которые будто покрыты темным снегом. Ну, а та часть карты, которая даже не была открыта, выглядит просто как тьма египетская, просто черные квадратики.

Управление выбором и перемещением персонажей

На главном экране возможен выбор как одного, так и нескольких персонажей, объединяемых в группу.

Выбор одного персонажа осуществляется с помощью обычного и ставшего уже привычным щелчка левой или правой кнопкой мыши по персонажу. После щелчка левой кнопкой персонаж просто становится активным и подлежит управлению как при помощи мыши, так и при помощи “горячих” клавиш.



Трудно жить без светофора

С помощью курсора можно отдавать простейшие команды, как-то: атаковать противника, инициировать процесс движения, указав место назначения. Все эти действия осуществляются щелчком левой кнопки либо по атакуемому объекту или персонажу, либо по месту на карте. Притом обратите внимание, это особенно важно при проникновении на чужие объекты, что если курсор принял форму пульсирующего прицела, то объект будет выбран для управления (если это ваш объект) или обстрелян (если объект противника). Для того, чтобы атаковать врага врукопашную, нажмите клавишу **Space** и, удерживая ее, щелкните левой кнопкой по объекту или персонажу противника, тогда ваши воины пойдут на сближение с врагом, не тратя время на выстрелы. Если курсор имеет обычную форму, то есть форму статичного красного креста, то место, по которому вы щелкнете таким курсором, послужит конечной точкой маршрута вашего подразделения или, если объект управления - рабочий, местом добычи ресурсов. Однако, при щелчке по такому объекту, как искусственная стена, объект будет обстрелян, невзирая на то, кто стену строил. Если щелчок, при выбранном активном персонаже или группе таковых, придется по одному из ваших или свободных транспортных средств, то персонаж или группа таковых попытается сесть в это транспортное средство и сделает это, если там окажутся свободные места.

Персонаж может осуществлять двигаться по маршруту сложной формы и осуществлять патрулирование. Это действие выполняется при помощи нажатой и зафиксированной в таком положении клавиши **Alt**. Появившаяся при этом зеленая линия указывает путь персонажа. Если конечная точка маршрута приходится на начальную, то персонаж начинает патрулировать по заданной линии. При столкновении с врагом он проведет бой, после чего, если останется жив, вернется к патрулированию. Число точек маршрута зависит от значимости персонажа. Так, например, глава клана может иметь до 4-х точек в маршруте следования, а рабочий - две.

Остальные действия осуществляются только при помощи щелчка правой кнопкой по объекту управления или “горячими” клавишами. При щелчке правой кнопкой по объекту управления возникает специальное меню, состоящее из тех действий, которые может совершать данный объект.

Группа команд, которыми осуществляется основное руководство подразделением, будет представлена следующим образом. В начале будет дано название действия, потом “горячая” клавиша, с помощью которой можно выполнить действие, не активизируя правой кнопкой всю меню, на что, особенно в бою, бывает просто нет времени, а затем - нюансы применения такой команды. Курсор в случае отдачи команд, которые подразумевают наличие цели или места, примет форму пульсирующего перекрестья синего цвета.

Движение (Move)

Это способ дублирования команды на перемещение, отдаваемой при помощи мыши.

Движение с сохранением строя (Group move)

Офицеры, глава клана и некоторые герои могут управлять движением небольших отрядов (2-3 бойца помимо себя) с сохранением строя, что позволяет несколько лучше атаковать и передвигаться. Если в отряде несколько офицеров, то их усилия в управлении суммируются. Вы можете выделить группу, в которую помимо обычных персонажей необходимо включить офицера, и нажать клавишу **G,** и указать на конечную точку маршрута. Также этот маневр можно осуществлять, удерживая клавишу **Ctrl** и указав на место назначения курсором, щелкнув **левой кнопкой "мыши"**. Только сразу оговоримся, что работает это все несколько кривовато, а наилучшим образом срабатывает при использовании клавиши **Ctrl**.

Прыжок (Jump)

Данная команда доступна только при управлении боевой машиной расы Tha'Roon - десантником, оснащенным реактивным ранцем. Отдав такую команду, вам надо будет указать курсором позицию, куда десантнику прыгать, но только в радиусе одного экрана и даже чуть меньше.

Атака (Attack)

Такой способ атаковать отличается от отдаваемого "мышкой" тем, что атака будет производиться на тот объект, на который вы укажете без оговорок. Таким образом можно атаковать мост, собственную постройку, если возникнет таковая необходимость, и технику, как свою, так и ничейную, пустую. Здания особенно хорошо атакуют рабочие и инженеры.

Подразделение попадает по противнику с некоторой вероятностью. Изначально эта вероятность для всех подразделений равна 70%. Если цель движется, находится в лесу, замаскирована или находится на расстоянии далее 3 клеток, то за каждый из вышеназванных признаков отнимается 10% вероятности попадания. Если стрельба ведется по зданию, то 10% добавляются так же, как и в ближнем бою.

Прекратить выполняемое действие (Stop)

Таким способом можно прекратить атаку, строительство, перемещение, да и вообще любое действие в игре.

Построить (Build)

Эта кнопка активизирует подменю выбора объекта строительства.

Здание администрации (Courthouse)

Гостиница (Inn)

Дом (House)

Военный институт (War college)

Техстанция (Technical facility)

Колдовской институт (Arcanery)

Мина (Landmine)
Замечательное средство борьбы с подразделениями противника. Действует не только на ту клетку, где находится, но и на соседние, хотя и несколько слабее. Закладывать мины у любой расы способен только инженер, но доступ к этому оружию расы получают по-разному. Очень важно то, что мины не взрываются, если на них наступает "свой" персонаж, однако, если мина сработала на "чужого", то и "свой" может пострадать, если находится на соседней клетке.

Стена (Solid wall)
Обычная стена, которая успешно задерживает продвижение противника. Может быть уничтожена при атаке.

Защитный барьер (Offensive wall)
Это своеобразная колючая проволока. Ее легко преодолеть, но только при этом чужой по отношению к расе строителя объект теряет немного жизненной силы. Эффективна при сдерживании больших атак, когда отнимает здоровье понемногу сразу у большого числа подразделений. Также может быть расстреляна противником.

Каменная дорога (Rock road)
Это сооружение предназначено для ускоренного передвижения персонажей и техники.

Мощеная дорога (Paved road)
Эта дорога лучше для передвижения, но дороже каменной.

Мост (Bridge)
Деревянный мост, возведение которого стоит приличных денег, может быть легко разрушен огнем противника. Однако его главная ценность в том, что такое устройство способно послужить средством переправы сразу большого отряда солдат, который уже способен постоять за себя.

Грузовик (trucK)
Сухопутный транспорт, который может послужить средством передвижения для 4 ваших персонажей. Не может вести дистанционный огонь, а лишь способен наносить повреждения противнику при помощи выдвижного и ошипованного бампера. Броня слабая.

Десантная баржа (barGe)
Это сугубо водный вид транспорта, способный к перевозке 4-х персонажей. Баржа - бронированное средство, способное поражать цели на расстоянии, но эффективность огня низкая, поэтому артиллерийские дуэли с противником устраивать не стоит.

Крейсер (crUiser)
Хорошо бронированный, вооруженный чуть лучше, чем баржа, этот корабль на воздушной подушке является лучшим транспортным средством в игре, совмещающим в себе свойства и грузовика, и баржи.

Разведывательный кибер (scout Drone)
Это летающее блюдце способно разведать карту по маршруту своего полета. Стоит оно немного, но проникнуть может зачастую туда, куда разведчику хода нет. В полете способно пересечь всю карту, потом некоторое время висит над конечной точкой маршрута, после чего падает.

Боевой кибер (attack droNe)
Механический камикадзе. Представляет собой летающую мину, способную преодолеть расстояние до трех экранов по карте, а затем атаковать указанную цель. Эффективен только при атаке больших и плотных скоплений врага, так как сам взрыв нельзя отнести к большим и сильным.

При выборе одного из вышеозначенных объектов для строительства курсор примет форму прямоугольника, цвет которого показывает возможность строительства на том месте, куда спозиционирован курсор. Зеленый и желтый - строительство разрешено, красный - запрещено. Желтый цвет говорит, что существует сомнение в возможности строительства, как, например, когда часть предполагаемой строительной площадки находится вне зоны обзора.

Хотя построить своими силами паром нельзя, но так как здесь описаны все виды техники, то и это описание будет к месту. Паром представляет собой две пристани и катерок, который плавает между ними. Переправа каждого персонажа на таком пароме обойдется вам в 100 единиц ресурса. За один рейс паром может перевезти только 4-х человек.

При строительстве дорог и стен будьте внимательны, так как рабочие и инженеры - довольно своевольные существа, и их часто приходится останавливать командой на прекращение действия, так как тянуть дорогу или стену они начинают не в ту сторону.

Для того, чтобы быть полностью уверенным в том, что строительство будет вестись в нужном для вас направлении, постройте сначала один кусок дороги или стены, затем прекратите строительство и еще раз дайте команду строить, указав с помощью второго куска дороги или стены, в какую сторону следует строить. Старайтесь не размещать рабочего на пути строительства, так как тогда он построит один кусок и остановится в ожидании дальнейших приказов.

Работать (Work land)

Персонаж приступит к переработке деревьев или кристаллов, расположенных в указанном месте, в ресурсы. Этот пункт доступен рабочим, инженерам, лидерам кланов Eaggra и еще одному герою, принадлежащему к этой расе. После того, как персонаж заполнит ресурсами все пустые места, он отправляется к зданию администрации сгружать ресурсы, если таковое, конечно, имеется.

Доставить ресурсы (returN resources)

Этот пункт появляется у персонажа, который имеет в своем ассортименте предметы, приравненные к ресурсам. После получения такового приказа персонаж отправится к ближайшему зданию администрации и передаст ресурсы в казну.

Взять ресурсы (Take resources)

Данный пункт появляется у подразделения, которое находится внутри здания администрации. Все свободные места будут заполнены ресурсными мешочками. Таким образом можно осуществлять заимствование из чужих загашников при помощи невидимых персонажей, обретших такую способность при помощи магии. Отметим, что такое действие доступно далеко не всем персонажам.

Ремонтировать (Repair)

Как и предыдущий пункт, этот присутствует только у рабочих, инженеров, лидеров Eaggra и одного героя. Это очень универсальный и полезный пункт. С помощью ремонта вы можете восстанавливать поврежденную технику и здания. Что касается своей и нейтральной техники, все просто и понятно. Также, надеемся, не будет проблем с ремонтом собственных зданий, а вот с ремонтом зданий чужих рас есть небольшой нюанс. Если вы сначала разрушите это здание полностью, до состояния руин, а потом отдадите своему персонажу приказ на ремонт этого объекта, то он будет восстановлен уже как здание, принадлежащее вашему клану. Таким образом можно не только экономить на постройках, но и получать доступ к зданиям, возведение которых закрыто для вас в данной миссии. Также ваши специалисты могут восстанавливать не только поврежденную, но и полностью разбитую технику. Помните, что руины зданий и остовы разбитой техники находятся на карте ограниченное время.

Положить предметы (Drop)

В указанное место положить предметы, которые несет персонаж.

Высадка (Unload)
Этот пункт имеет место только в меню управлением собственными транспортными средствами. Укажите точку, куда произвести высадку, и техника сама доставит ваш отряд к указанной точке и произведет высадку.

Боевой клич (battle crY)
Такой вопль может издавать лидер клана в том случае, если у него присутствует 5000 единиц влияния, с которыми он готов расстаться за то, чтобы его собратья получили на некоторое время возможность исцелить 10 единиц здоровья, +2 очка к повреждениям, наносимым противнику, ускорили темп боя и добавили 1 к скорости перемещения. Однако, существует и пара побочных эффектов, как-то: маги теряют способность произносить заклинания, а все подразделения теряют 10% вероятности попадания по противнику.

Повышение влияния клана (round Of drinks, bribe ...)
За 1000 единиц ресурсов вы получите 1000 единиц влияния. Такой опцией приходится пользоваться в том случае, если вы не чувствуете себя еще готовым к схватке с противником, но изобретать все-таки надо.

Меню управления (Esc или Q)
Этот пункт служит для управления игровой средой, так сказать, в процессе.

Сохранить текущую игру (Save current game)

Загрузить сохраненную игру (Load a Saved Game)

Изменить настройки игровой среды по звуковому сопровождению (Change Sound Options)
Этот пункт идентичен тому, который был описан выше.

Изменить настройки игровой среды (Change game option)
Этот пункт также был описан выше.

Перезапустить прохождение миссии (Restart Scenario)
Вы начнете проходить данную миссию еще раз.

Задание на данную миссию (Review Scenario Goal)
Здесь будет повторено то, что при описании миссии фигурировало под пунктом **Objective**.

Вернуться в главное меню (Return to Main Menu)
Выбор данного пункта предполагает завершение текущей партии, поэтому вам будет сделано предупреждение, и лишь в том случае, если вы ответите **Yes**, произойдет выход в главное меню.

Вернуться в игру (Return to Game или Esc)

Выход из игры (Quit Game)
Здесь также потребуется подтверждение.

Сменить стратегию найма (Change Recruitment Strategy)
Эта команда сама по себе не имеет "горячей" клавиши, а вот команды подменю снабжены такими клавишами. Здесь определяется стратегия найма в гостинице.

Ориентация на рабочих (F9)
Больше вероятность появления рабочих.

Ориентация на наемников (F10)
Увеличивается частота появления в гостинице наемников.

Ориентация на общий наем (F11)
Все флаги в гости к нам и без особых предпочтений.

Ориентация на наем героев (F12)
Преимущества в найме отдаются героям, все остальные появляются в более замедленных темпах.

В начале развития желательно установить ориентацию на наем рабочих, чтобы побыстрее получить доступ к рабочей силе. Впоследствии наиболее выгодным является режим заманивания героев. Запомните, чем выше влияние вашего клана, тем активнее к вам будут присоединяться новые персонажи, в том числе и герои.

Нанять на службу (Hire)
За определенную сумму вы можете нанять персонаж из числа присутствующих в гостинице или находящихся на карте, в том случае, если наем этого персонажа предусмотрен сценарием. Сумма будет указана в информационной строке экрана.

Услать прочь (Send away)
Если в гостинице заняты все шесть мест, то появление персонажей попросту невозможно. Чтобы освободить место, выберите персонаж из присутствующих в гостинице, в услугах которого вы не нуждаетесь, и примените эту команду.

Провести исследования (conduct research)
Те персонажи, за которыми закреплено право изобретать определенные вещи, могут это делать в специально предназначенных зданиях. Так, например, все персонажи, кроме наемников, боевых машин и героев, могут изобретать биомодификации на техстанции,

инженер на техстанции может изобретать и различные технологии по производству продвинутой техники, а солдат и разведчик, находясь в стенах военного института, может изобрести себе на шею офицера, маг - исследовать и выучить заклинания, а также изобрести офицера-мага. За каждое изобретение потребуется заплатить определенную цену влиянием и ресурсами, притом у каждой расы эта цена своя. Для проведения изобретения подгоните персонаж в здание и отдайте такую команду. Через некоторое время изобретение будет сделано, что будет индицировано в левом верхнем углу экрана.

Провести биомодификацию (bio-upgrade)

Вы можете выбрать из числа разработанных биомодификаций одну, естественно, ту, которой ваш персонаж еще не подвергался, и произвести ее. Как только вы выберете с помощью подменю, какую именно модификацию вы желаете осуществить, персонаж отправится на техстанцию, где и пройдет модификацию за довольно символическую плату в районе 100-150 монет за одну модернизацию.

Сила (Strength)

Скорость (sPeed)

Маскировка (stEalth)

Дальнозоркость (Vision)

Исцеляющий доспех (Resilience)

Выучить заклинание (Learn spell)

Такой пункт меню присутствует только у персонажей, имеющих магическую энергию, и при наличии изученных вообще, но еще не изученных данным персонажем заклинаний. После конкретизации выбора при помощи подменю персонаж направится к колдовскому институту, где и изучит указанное заклинание, конечно, за плату.

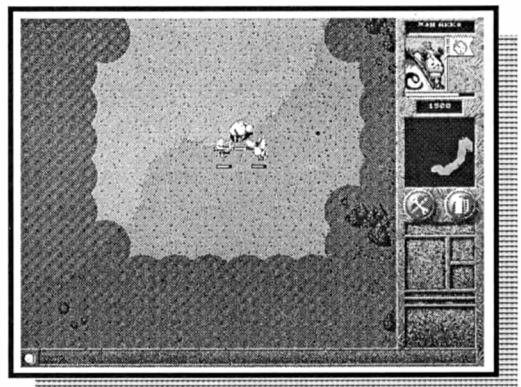
Дальновиденье (cLairvoyance)

Страх (compulsive Fear)

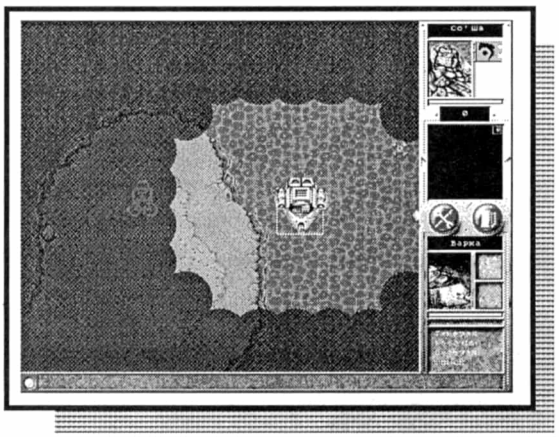
Ментальный удар (mental Blast)

Ментальный щит (Mental shield)

Повелительный голос (Command voice)



"Стрелки" лучше всего "забивать" в чистом поле



В синем море белый пароход

Огненная стрела (Fiery bolt)

Распыление (Crumbling)

Кипение крови (Blood boil)

Морок (Phantasm)

Земной взгляд (Land vision)

Дружественная поверхность (Ground friend)

Рост деревьев (Tree growth)

Исцеляющее прикосновение (Regenerative touch)

Метеоритный шторм (Meteor storm)

Голос природы (Nature voice)

Ясновиденье (Seer)

Исцеление (Healing)

Проницательность (Insight)

Супервоин (Personal vision quest)

Призыв (sUmmoning)

Исполнить заклинание (Cast spell)

Доступно только персонажам, которые обладают магической энергией. Исполнить можно только то заклинание, что изучено. Но здесь есть небольшой сбойчик, который позволяет временами применять заклинание в группе теми магами, которые его не изучали, если в составе группы магов есть специалист, который знает такое заклинание. В основном это относится к боевым заклинаниям типа огненной стрелы и метеоритного дождя, но работает это все только с теми магами, которые изучили хотя бы одно заклинание.

Здесь имеет место именно сбой, потому как проводился следующий эксперимент. Было взято три офицера-мага Obblinox, два из которых знало 4 заклинания, а один только 2. Ну, и пошли варианты, когда с одним из всезнаек недоучка может произнести два заклинания, из которых одно он не знает, а с другим все 4. Такие же фокусы время от времени проходят и с магами расы Eaggra, а за другие расы точно не поручимся, но где один сбой, там и другие, а специально поймать сбой непросто по причине действия закона подлости. В принципе, такая способность магов весьма достойно выглядит, вот только ее надо было как-то систематизировать и узаконить, а то заниматься комбинаторикой при создании групп магов - задача не очень привлекательная.

Тренировать персонаж (train Unit)

Эта команда может быть отдана рабочему, когда вы хотите тренировать его на воина, мага или инженера, магу или воину, то есть солдату или разведчику, когда есть возможность тренировать его на офицера, а также офицерам и инженерам различных рас, когда присутствует возможность превратить их в боевые машины.

Когда идет речь о тренировке рабочего в более способный персонаж, то откроется подменю, где вас и попросят уточнить, в кого конкретно вы хотите переквалифицировать своего рабочего.

Тренировать как инженера (Advanced worker)

Тренировать как разведчика (Scout)

Тренировать как воина (Warrior)

Тренировать как мага (Mage)

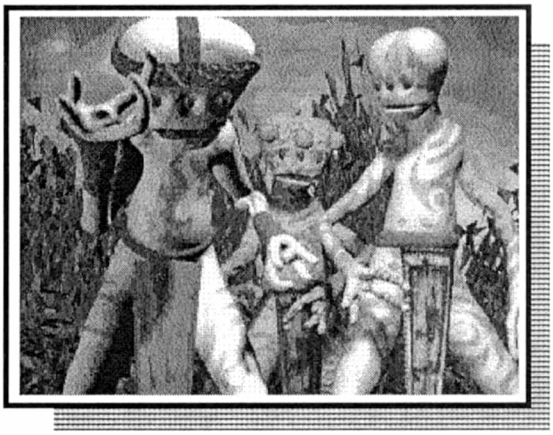
В том случае, если таковой пункт появляется у солдата, разведчика или мага, то это означает, что появилась возможность перевести одного или нескольких персонажей данного типа на следующий уровень. Таковая возможность используется для производства в офицеры и переделки в боевые машины.

Перевести персонаж в рабочие (Worker conversion)

Такая возможность существует по отношению к любому подразделению, кроме героев, наемников, лидеров клана и боевых машин. Отдать такую команду можно только в том случае, если у вас в поселке построена техстанция.

Лечиться (Treatment)

Такую команду можно отдать тому подразделению, которое находится на техстанции и имеет неполную шкалу жизненных сил, то есть подранено. Лечить будут из расчета за одну единицу здоровья - одну-две единицы ресурсов. Нельзя лечить наемников и боевые машины.



Shama'Li умеют хранить древние секреты

Выбор группы персонажей осуществляется двумя различными методами. Первый метод состоит в том, чтобы, нажав **левую кнопку мыши** и удерживая эту самую кнопку, обвести те подразделения, которые вы хотите включить в состав группы. Второй метод позволяет включать и исключать отдельные персонажи из группы путем щелчка **левой кнопкой мыши** по персонажу при нажатой и удерживаемой клавише **Shift**. Такой метод удобен тем, что можно сформировать группу более осмысленно, например, если на площади стоят и рабочие, и воины, можно выбрать только воинов. Лучшим способом по скорости и удобству работы является, в большинстве случаев, комбинированный метод, когда вы выбираете группу первым методом, а затем исключаете из нее при помощи **Shift** тех персонажей, кто вам в этой группе не угоден. Существует еще один способ выделения группы персонажей, он объединяет в группу всех персонажей при помощи клавиши **Back-Space,** что не очень удобно в большинстве случаев, но временами, особенно во время побоищ, может пригодиться.

Управление группой командами не отличается чем-то особенным по отношению к отдельному персонажу, но, соответственно, применить можно только те команды, которые доступны всему набору персонажей, входящих в группу. Какие именно команды может исполнять данная группа, можно узнать при помощи щелчка правой кнопкой по одному из персонажей группы при нажатой и удерживаемой клавише **Shift**. Таким способом можно и отдать команду, причем все они продублированы при помощи тех же "горячих" клавиш, что и для отдельного персонажа. Управление при помощи мыши, как-то: перемещение, атака и прочее, не отличается от управления отдельным персонажем.

В данной игре существует возможность не только отмечать группы, но и запоминать состав 10 разных групп при помощи клавиши **Shift** и одной из цифровых клавиш, чтобы в дальнейшем, когда текущий выбор уже сброшен, можно было выбрать такую группу еще столько раз, сколько понадобится, просто нажав цифровую клавишу, которая соответствует требуемой группе.

Есть несколько клавиш, с помощью которых вы получите доступ к полезным функциям.

Клавиши **"+"** и **"-"** изменяют скорость игры соответственно в сторону увеличения и уменьшения.

Клавиши **"<"** и **">"** переключают звуковые дорожки.

При помощи клавиши **F1** вы сможете вызвать помощь, а при помощи клавиш управления курсором можно сдвигать главный экран, обозревая таким образом карту.

Кто есть кто и что есть что

В этой главе будут описаны все подразделения, строения и виды техники, встречающиеся в игре. Перед тем, как перейти к описанию самого игрового процесса, дадим описание того, кем и чем вы будете управлять. Все описания приведены раздельно для каждой расы.

Параметры подразделений

Жизнь (Life)

С этим параметром все просто и ясно. Это шкала, которая убывает при получении различных повреждений. Как только убывать дальше будет нечему, подразделение будет уничтожено. Если погибшее подразделение реанимации не подлежит, то разбитую технику еще можно восстановить с помощью рабочего.

Маскировка (Stealth)

Перевод не точный, но зато более приближенный к реальному значению параметра. Это весьма важный показатель, так как чем выше уровень маскировки ваших подразделений, тем проще у вас жизнь:

Обычный (Normal) - этим показателем обладает большинство различных подразделений. Такое подразделение заметно всем и вся.

Скрытый (Masked) - подразделение с таким показателем не отображается на мини-карте оппонента. Подразделение с такими показателем выделяется красным квадратом.

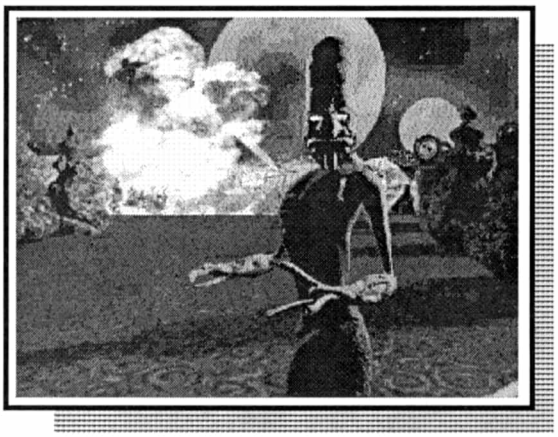
Переодетый (Disguised) - такое подразделение заметно на мини-карте, но на главном экране и самой мини-карте выглядит, как одно из подразделений того, кто за ним наблюдает. Такая маскировка неплохо дурачит автомат, но вот с человеком выходит явная напряженка при обмане. Подразделение выделяется желтым квадратом.

Спрятанный (Hidden) - такое подразделение не отображается на мини-карте противника, а на главном экране выглядит полупрозрачным, что иногда сбивает с толку человека, но не слишком пугает компьютер. Подразделение, обладающее таким свойством, выделяется цветом морской волны.

Невидимый (Invisible) - самая хорошая маскировка. Подразделение, имеющее такую маскировку, невидимо для противника ни на главном экране, ни на мини-карте. Выделяется белым квадратом.
Самыми натасканными по части маскировки являются лидер клана и разведчики. Учтите, что начав атаку на врага, подразделение теряет свои маскировочные качества на определенное время.

Броня (Armor)

Эта характеристика уменьшает эффективность огня противника и позволяет вашим войнам подольше прожить.



Каратели Tha'Roon уничтожают лагерь мирных беженцев Eaggra

Радиус обзора (Visual Range)

Это показатель того, насколько далеко видит данное подразделение. В игре наличествует несколько степеней радиуса обзора. Измеряется в клетках.

Малый радиус (Low). Таким обзором обладают наемники и работники всех рас. Такой вот они слабовидящий народ. Также низкая видимость у различных зданий и из различных транспортных средств.

Средний радиус (Medium). Такой радиус обзора наличествует у солдат.

Большой радиус (Large). Такой обзор могут вести разведчики, маги и лидеры.
Радиус обзора может увеличиваться при помощи биомодификаторов, которые могут быть вживлены только биологическим объектам.

Повреждения (Damage)

Число очков жизни, которое способен отнять у оппонента удар **(Melee)** или выстрел **(Range)** данного персонажа.

Особенности атаки (Hitting)

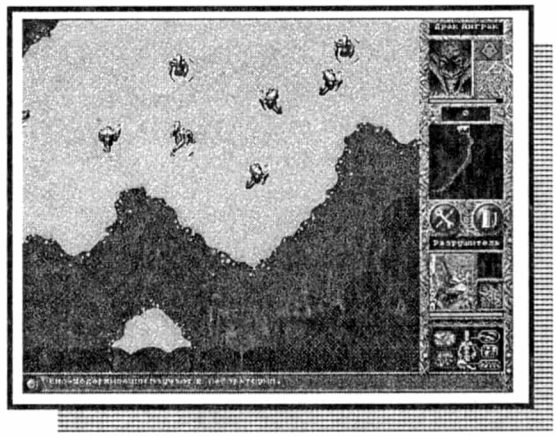
Вероятность попадания по противнику при атаке зависит от многих факторов, например, таких, как скорость атакуемого, его размеры и уровень маскировки. Но существуют и особенности атакующего. Так, например, обычный солдат расы Tha'Roon имеет дополнительные шансы **(+)** поразить врага в рукопашной, а усиленный солдат имеет дополнительные шансы при стрельбе. Маги же этой расы очень нехорошо чувствуют себя в рукопашной **(-)**, не имея при стрельбе никаких дополнительных преимуществ **(=)**.

Радиус атаки (Attack Range)

Измеряется в клетках. Если атакуемый противник занимает соседнюю клетку, то схватка считается рукопашной. Наибольший радиус присущ разведчикам, которые по совместительству выполняют роль снайперов.

Магическая энергия (Mana)

Присутствует только у подразделений, способных к производству заклинаний. Каждое заклинание требует для своего осуществления определенного числа магической энергии.



Поиски врага в самом разгаре

Скорость боя (Rate of fire)

Скорость, с которой объект производит атаки. Бывает низкой **(slow)**, средней **(medium)** и высокой (fast). Чем выше скорость, тем страшнее серия наносимых ударов.

Возможности по переноске предметов (Carrying)

Количество предметов, которое может переносить данное подразделение. Колеблется от одного до двух. У рабочих существует возможность переноски сразу двух объектов, солдаты же могут сначала переносить не более одного предмета, а затем, после биомодификаций, поднять это число до двух.

Биомодификации (Bio-Upgrades)

Они способны улучшить параметры объекта, сделав его более быстрым, сильным, здоровым, лучше замаскированным и способным видеть лучше.

Сила (Strength)

Подвергшийся такой модификации объект получает три дополнительных очка к наносимым врагу повреждениям и сможет переносить два предмета, то есть получает еще одно дополнительное место.

Маскировка (Stealth)

Такая модификация позволяет подразделению перейти к следующей степени маскировки. Так, например, спрятанное подразделение **(Hidden)** переходит в разряд невидимого **(Invisible)**.

Скорость (Speed)

Увеличение скорости передвижения подразделения на 1. Особенно актуально для действующих войск.

Дальнозоркость (Vision)

Увеличивает радиус обзора на 1. Это весьма важная модификация, которая особенно важна для разведчиков. Врага можно успеть заметить заранее.

Исцеляющий доспех (Resilience)

Перевод опять не по делу, но как еще можно на русском объяснить, что имеется в виду повышение брони на 1, причем раненый солдат может постепенно регенерировать раны, хотя бы и со скоростью в два раза меньшей, чем это можно сделать в специально отведенном помещении. Да и к тому же там надо деньги платить, а тут вроде нет, только надо оплатить вначале саму модификацию. Один-единственный минус данной модификации в том, что скорость после нее снижается на единицу.

В игре конкретные цифры наносимых врагу повреждений и брони выражены словами. Для того, чтобы вы лучше могли ориентироваться в этом наборе, далее приведены таблицы соответствия. Средние повреждения вычисляются по формуле: минимальное повреждение + максимальное повреждение, сумму делить на 2.

Таблица 1

Описание на английском	Средние повреждения
Poor	4 и менее
Average	5-6
Above Average	7-9
Good	10-12
Great	13-15
Super	16-19
Awesome	20 и более

Таблица 2

Описание на английском	Броня
None	0
Minor	1
Good	2
Great	3
Super	4 и более

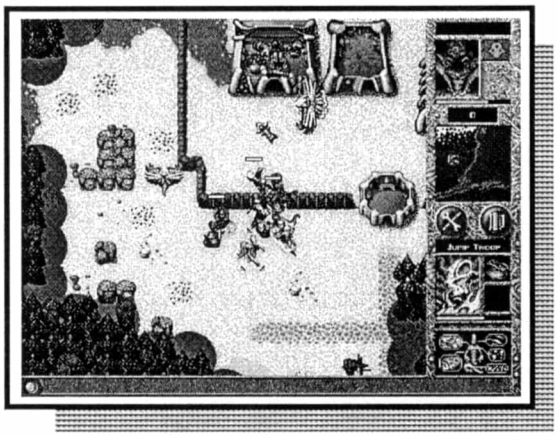
Подразделения, строения и магия

Просьба учесть, что соотношения между числом солдат и офицеров, приведенные ниже, верны только на начальном этапе, то есть до получения первого офицера конкретного типа. На последующем этапе для получения офицера или инженера персонажей, которые требуются для этого, нужно создать на одного больше. Так, например, для создания первого офицера Tha'Roon можно иметь двух солдат, а третий уже может стать офицером. Для получения второго офицера надо иметь уже шесть солдат, для получения третьего - девять и т. д.

Надо отметить, что описание всего спектра для расы Tha'Roon выполнено несколько подробнее, чем для последующих. Это не значит, что, например, на техстанции Obblinox нельзя восстанавливать жизненные силы персонажей, просто повторяться бессмысленно. Основные функции и особенности построек и персонажей сохраняются у всех рас.

Paca Tha'Roon

Как уже было написано выше, перед вами раса господ. Их рабочие не самые большие мастера, однако солдаты господствующих кланов просто великолепны. Маги этой расы обладают такими заклинаниями, что при полном наборе эти заклинания способны причинить много проблем противникам.



Готовы к труду и обороне

Подразделения

Рабочий (Servant)

В отличие от рабочих других рас, строят медленно и являются, пожалуй, самой некачественной рабочей силой в игре.

Инженер (Architect)

Может быть одним из пяти рабочих. Для того, чтобы получить инженера, направьте рабочего на техстанцию и повысьте его уровень.

Наемник (Rover)

Это быстрый мотоциклист (мотоцикл на воздушной подушке), вот только дистанционного оружия у него нет, да и броня отсутствует.

Солдат (Executor)

Это один из самых грозных стрелков всех рас, что делает его, пожалуй, самым опасным противником в игре. Для того, чтобы получить такого бойца, направьте рабочего в военный институт и повысьте его уровень.

Офицер (Destroyer)

Это усиленный солдат, который также может командовать группой **(Groop Move)**. Для получения одного офицера необходимо наличие трех солдат и разработанного в военном институте знания об офицере, тогда один из солдат может быть направлен в военный институт, чтобы пройти тренировку, при наличии в поселке техстанции.

Разведчик (Rogue)

Отличный стрелок, превосходящий солдата, с большим радиусом обзора, высокой скоростью и приличной маскировкой. Однако, брони на разведчике мало, живучесть низкая. Это второй по качеству разведчик в игре. Уровень маскировки: переодетый **(Disguise)**.

Офицер-разведчик (Assassin)

Это мастер маскировки и стрельбы. Благодаря хорошей скорости и маскировке может совершать долгие рейды по тылам противника. Он также может командовать группой. Уровень маскировки такого воина - спрятанный **(Hidden)**. Может быть получен путем дополнительной тренировки одного из 4-х разведчиков в военном институте при наличии в поселке техстанции.

Маг (Psychic)

Вы можете подготовить одного из рабочих в Университете, как мага. Этот тип способен разрабатывать в колдовском институте и применять простейшие заклинания. Вы должны по возможности ограждать этот весьма несильный персонаж от участия в побоищах.

Офицер-маг (Psionic)

Это модификация обычного мага, но обладающая еще одним довольно полезным заклинанием. Такой персонаж можно получить путем модернизации обычного мага из 4-х в колдовском институте, при заранее разработанной возможности создания такого офицера.

Глава клана (Leader)

Играя за клан Tha'Roon, вы получите доступ к лидеру, который по совместительству является воином, разведчиком и магом. Способен воодушевлять своих солдат к битве при помощи боевого крика **(Battle Cry)**. Очень универсальный парень, который способен постоять за себя, однако на произвол судьбы его лучше не бросать, так как противник в силу своей природной подлости прежде всего пытается уничтожить этого героя, а потеря героического вождя нации равносильна проигрышу. Как маг способен выучить только базовые заклинания.

Боевая машина - десантник (Jump Troop)

Этот героический парень является офицером-разведчиком, которого переделали в механическое чудовище, способное летать на небольшие расстояния, чуть меньше одного экрана, и умеющее неплохо стрелять и драться в рукопашной. Вот только учтите, что обратной дороги для парня нет, и он останется этой самой железкой навсегда, а вы потеряете своего неплохого разведчика для использования в дальнейших миссиях. Для получения десантника вам необходимо иметь офицера-разведчика, у которого наличествуют все пять биомодификаций и изобретенный в лаборатории, только с помощью инженера, сам принцип создания такого десантника.

Две руки и три ноги, разбегаются враги

Название	Кол-во жизни	Скорость	Атака в рукопашной	Атака на расстоянии	Скорость боя	Особенности рукопашной	Особенности стрельбы	Радиус атаки	Маскировка	Обзор	Магическая энергия	Броня
Servant	40	7	1-8	нет	средняя	-	=	1	обычный	3	0	0
Architect	45	8	2-9	нет	средняя	=	=	1	обычный	3	0	0
Rover	50	10	1-10	нет	высокая	=	=	1	обычный	5	0	0
Rogue	40	8	1-12	5-23	средняя	=	+	7	переодетый	8	0	0
Assassin	45	9	3-14	9-27	быстрая	+	+	8	спрятанный	9	0	1
Executor	70	8	2-16	7-21	средняя	+	=	5	обычный	6	0	2
Destroyer	75	7	3-17	9-23	быстрая	+	+	6	обычный	7	0	3
Psyhic	55	9	1-6	1-6	медленная	-	=	7	обычный	8	100	0
Psionic	60	9	2-7	2-7	средняя	-	=	8	скрытый	9	120	0
Leader	100	8	1-16	1-14	быстрая	=	=	6	скрытый	7	60	2
Jump Troop	75	10	4-15	5-25	быстрая	+	+	7	обычная	9	0	1

Строения

Администрация (Citadel)

В это здание стаскиваются ресурсы. Оно является первичным для постройки, ибо без него работа стоит.

Гостиница (Grand Parlour)

В здании гостиницы производится наем рабочей и военной силы, для чего необходимо щелкнуть правой кнопкой по подразделению в гостинице и выбрать картинку с рукой, поднявшей большой палец вверх. Если выбрать руку с опущенным большим пальцем, то подразделение будет выставлено из гостиницы, освободив место. В гостинице появляются как обычные рабочие и наемники, так и поименованные герои, обладающие с самого начала высокими показателями. К сожалению, герои присоединяются к вам только на одну миссию.

Дом (Manor)

Для каждых 4-х подразделений необходимо построить один дом, иначе наем новых подразделений станет невозможен.

Техстанция (Laboratory)

На данной станции ведется основная работа по изобретению новых технологий и производству модернизаций ваших подразделений. На теме изобретений остановимся позднее, так как сам процесс особого понятийного труда не вызывает. В лаборатории происходит создание инженера, с помощью которого осуществляется дальнейшее развитие вашего поселка,

строительство наиболее мощных и важных зданий. Помимо этого, в техстанции можно за некоторую плату лечить своих солдат. Построить таковую можно только после здания администрации и гостиницы. Только при наличии этого здания можно строить мосты и грузовики.

Военный институт (Academy)

Это здание может построить только инженер при построенном здании администрации. В этом здании тренируют военные подразделения из работяг, а также изучают науку создания офицеров армии и разведки.

Колдовской институт (University)

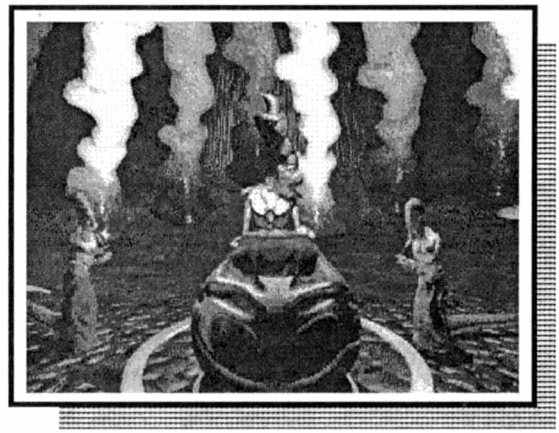
Такое здание может построить только инженер при наличии ранее построенного здания администрации. В этом здании тренируют магов этой расы и исследуют новые заклинания. Только в этом институте можно изучить заклинания магами и лидером. Наличие самого здания необходимо для проведения исследований по ряду высоких технологий у данной расы.

Магия Tha'Roon

Всего магам данной расы доступно пять заклинаний. 4 из них относятся к группе базовых и могут быть исследованы и изучены обычными магами расы. Пятое принадлежит к расширенной группе, заклинания из которой могут быть изучены и произведены только офицерами от магии.

Дальновиденье (Clairvoyance)

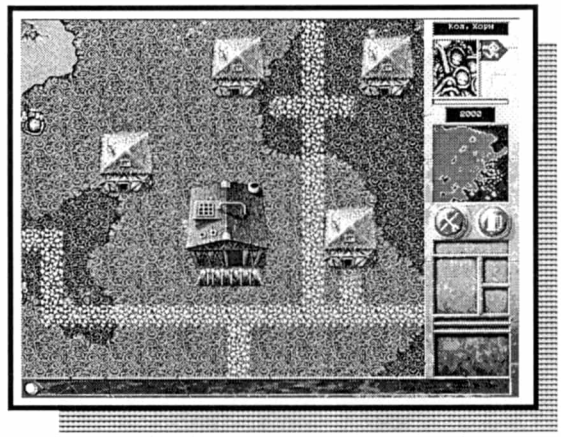
Это заклинание относится к группе базовых и предназначено для обнаружения противника. После активации заклинания вам нужно выбрать место на карте. Большая площадь вокруг этого места станет доступна для вашего обзора. Вы увидите не только обычные вражеские подразделения, строения и машины, но и невидимые подразделения, в том числе, и замаскировавшихся животных, и мины, обнаружить которые другим путем можно, только нарвавшись на них. Это очень полезное заклинание, так как многие сражения проигрывались именно из-за недостатка информации о противнике.



Темные ритуалы Tha'Roon

Страх (Compulsive Fear)

До четырех подразделений, стоящих наиболее близко к магу, произнесшему это заклинание, начнет некоторое время бестолково метаться по экрану. Радиус действия заклинания крайне небольшой, буквально 2-3 клетки. Заклинание универсально, оно равнозначно действует на своих, чужих и даже на ни в чем не повинных зверушек. Его здорово применять, когда на вашего лидера или мага, почему-то оказавшихся без охраны, совершен налет.



Жители деревни еще не знают, что началась война

Ментальный удар (Mind Blast)

Это заклинание действует только на органику, и притом только на один объект. Подвергшийся воздействию объект теряет жизнь до тех пор, пока либо у произнесшего заклинание не кончится магическая энергия, либо сам объект не умрет. Хорошо подходит для уничтожения одиночных существ.

Ментальный щит (Mind Shield)

Биологический объект, здание или машина становятся невидимыми для врага на некоторое время, правда, до тех пор, пока сами не попытаются атаковать. Очень романтично применять это заклинание для того, чтобы подобраться к противнику и применить заклинание **Command Voice**.

Повелительный голос (Command Voice)

Это заклинание, в отличие от 4-х предыдущих, относится к группе расширенных или усиленных заклинаний. Его может исследовать и произнести только офицер-маг. Для произнесения заклинания к врагу надо подобраться вплотную, и только тогда можно надеяться на успех. Это заклинание не дает особых гарантий того, что объект воздействия будет безусловно подчинен. Но если заклинание сработало, то противник или животное на некоторое время подчинятся вам. Их можно использовать для разминирования китайским методом или для нападений на вчерашних товарищей, тут уж решать вам.

Порядок построения поселка для расы Tha'Roon

В каком порядке следует развиваться? Это вопрос, на который можно отвечать по-разному. Приведем несколько вариантов. В первом будем исходить из того, что вы не ограничены ресурсами и имеете одного рабочего.

Первым делом строите здание гостиницы (1750 кредитов). Это первично, так как именно она обеспечивает вас рабочей силой. Потом строите дом (650 кредитов). Следующий этап - здание администрации (3000 кредитов). Как только здание появилось, то начинайте вербовку рабочих и направляйте их на добычу ресурсов и строительство здания техстанции.

Напоминаем, добывать можно лес и кристаллы. Когда станция построена, то доведите число рабочих до 5, для чего придется построить еще один дом, и одного сделайте инженером. Теперь строит только он, а остальные рабочие пусть добывают ресурсы. Инженер должен построить сначала военный институт, а затем колдовской институт. Это связано с тем, что выпускники военного заведения сразу берут пушки в руки и готовы к защите колонии. Вновь испеченным магам все же придется сначала исследовать заклинания, а затем их еще и выучить, так что цепочка получается длиннее. Далее можете приступать к исследованиям, направленным на повышение технического уровня вашего поселка, что позволяет строить баржи, противопехотные мины и другие полезные вещи.

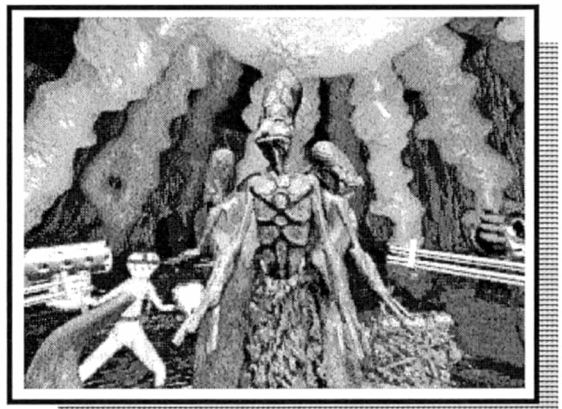
Второй вариант, когда ресурсы резко ограничены. В этом случае изменяется порядок строительства. Первым строится именно здание администрации, куда можно сносить ресурсы. Лишь после этого вы можете начинать строить гостиницу и дом для новых рабочих. В этом случае вы гарантированно не попадете в тупик, когда у вас не будет хватать ресурсов для строительства самого необходимого для продолжения игры.

Изобретения

Процессом изобретательства в той или иной мере владеют все персонажи Tha'Roon, кроме наемников и героев. Изобретательство бывает двух видов: доступное всем изобретение биомодификаций и изобретательство инженера, который создает новую технику. Также присутствует изобретательство, а скорее, изучение офицерских должностей. Что может изобретать объект и где именно, сказано в информационной строке, которая появляется при выборе курсором объекта управления. Что и где, указывается только в том случае, если присутствует здание, где изобретения могут быть сделаны. В каждой миссии все открытия совершаются заново.

Исследование заклинаний

Заклинания исследуются только в колдовском институте. Эти исследования могут проводить как обычные маги, так и офицеры-маги. Обычные маги могут исследовать четыре основных заклинания и изучить методику создания офицеров-магов. Офицеры от магии способны исследовать все пять заклинаний, но методику для создания самих себя придумать не в состоянии. Каждое исследование в области магии обойдется вам в 2000 единиц влияния и 1500 единиц ресурсов.



Ритуалы Tha Roon самом разгаре

Изобретение офицерских званий

В военном институте рядовые солдаты и разведчики могут придумать офицеров, каждый своего. Изобретение каждого офицерского звания обойдется вам в 2000 единиц влияния и 1000 единиц ресурсов.

Изобретение биомодификаций

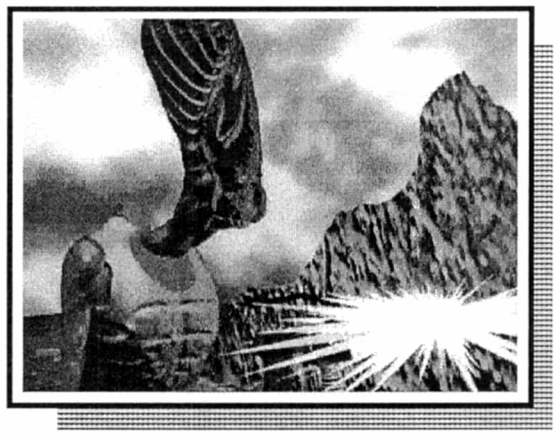
Изобретать биомодификации может любой персонаж, кроме означенных выше. Для проведения исследований необходимо загнать персонаж с отметкой **"Research Bio-Upgrades..."** в лабораторию, после чего вызовите меню управления персонажем и выберите книгу **(Conduct Research)**. Проведение одного исследования для данной расы обойдется вам в 2000 единиц влияния клана и 1000 единиц ресурсов. Проводя исследования биомодификаций, вы не знаете, какая именно модификация будет изобретена следующей. Только изобретение всех пяти модификаций и наличие колдовского института открывает путь к дальнейшим исследованиям в области техники.

Исследования высоких технологий

Таковые возможно исследовать только инженером и при наличии колдовского института. Стоимость исследований точно такая же, как и биомодификаций. Здесь вы можете исследовать технологии по созданию мин **(Land Mine)**, изобрести баржу **(Barge)**, десантника **(Jump Troop)**, крейсер **(Cruiser)** и летающие блюдца **(Drones)**. Все эти технологии весьма полезны, хотя и весьма недешевы.

Paca Obblinox

Эта раса долгие годы подчинялась господам Tha'Roon и использовалась ими в качестве полицейской силы, но всем хочется самостоятельности, и, как результат таких устремлений, произошел бунт против хозяев. Солдаты и разведчики данной расы далеки от совершенства, однако маги владеют неплохим набором боевых заклинаний и неплохо стреляют, что в какой-то степени компенсирует криворукость и медлительность военных.

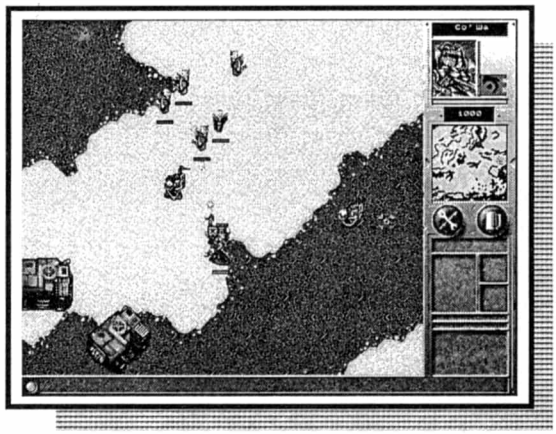


Беспощадный истребитель повстанцев

Подразделения

Рабочий (Worker)

Простой рабочий. Довольно здоровый парень, но только в смысле единиц жизни. Когда надо подраться, рабочие Eaggra и Shama'Li ни в чем ему не уступят. Работают за меньшую сумму (то есть объекты строительства обходятся дешевле), чем рабочие хозяев планеты.



Пехота - царица полей

Инженер (Engineer)

Для того, чтобы получить такого специалиста в свои ряды, вам необходимо иметь 4 рабочих и построенную техстанцию. Тогда один из 4-х может быть направлен на переподготовку в техстанцию, и выйдет он оттуда, будучи способен строить более сложные объекты, такие, как колдовской институт и прочее.

Наемник (Biker)

Как и все наемники у других рас, не являет миру особых талантов. Типичное пушечное мясо.

Разведчик (Agent)

Довольно плохой разведчик - медлительный и со слабым зрением. Хотя стреляет несколько лучше, чем солдаты, но все равно выглядит довольно бледно. Может быть получен путем тренировки рабочего в военном институте, но при наличии в вооруженных силах вашего поселка офицера.

Офицер-разведчик (Spy)

Для получения офицера-разведчика вы должны иметь 4 разведчиков, техстанцию в поселке и изобретенный в военном институте офицерский патент.

Солдат (Veteran)

Эти служаки являются хорошими солдатами, хотя и сильно уступают солдатам расы Tha'Roon по части стрельбы, но зато несколько превосходят их по живучести. Могут быть получены путем тренировки рабочего в военном институте.

Офицер (Captain)

Офицер расы Obblinox. Ему также доступно управление движением группы с соблюдением строя. По боевым показателям это еще более мощный и живучий воин, чем обычный солдат, более того, обладает уровнем маскировки "скрытый" и способен управлять передвижением группы. Может быть получен путем тренировки одного из трех обычных солдат в военном институте при наличии в поселке техстанции.

Маг (Sorcerer)

Это, можно так сказать, "надежа и опора" данной расы. Бронированные и умеющие стрелять маги, способные применять боевые заклинания, являются, пожалуй, главной ударной силой. Каждый маг превосходит разведчика в дальнозоркости и темпах стрельбы, по силе выстрела не уступит солдату. Может быть получен путем тренировки рабочего в колдовском институте при наличии в поселке военного института.

Офицер-маг (Warlock)

Имея в составе своих сил 5 магов, изученную возможность создания офицеров-магов, а в своем поселке здание колдовского института, вы можете натренировать одного из обычных магов как офицера-мага. Этот бравый колдун - отменный стрелок, а также он обладает расширенным набором заклинаний, которые может исследовать и изучить.

Глава клана (Leader)

Этот глава клана - самый мощный боец из лидеров 4-х рас. Не обладает никакими особыми талантами.

Боевая машина - гусеничный кибер (Colossus)

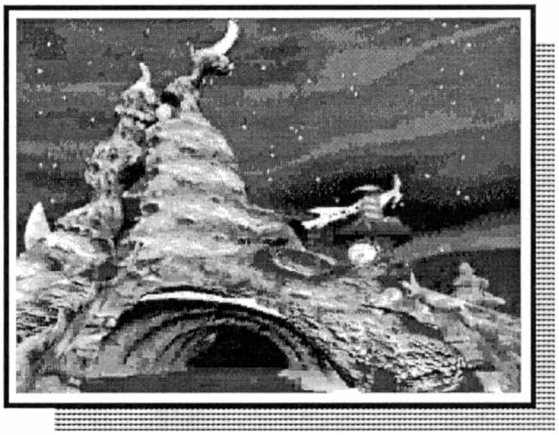
Этот здоровый монстр, который способен принять массу ударов противника, является неплохим стрелком, а также может драться в рукопашной. Полезность этой машины находится под вопросом, так как, ко всему прочему, она еще и имеет низкую сопротивляемость магическим атакам. Может быть получен из капитана, у которого проведены все пять биомодификаций, а также изобретенной возможности такого строительства.

Название	Кол-во жизни	Скорость	Атака в рукопашной	Атака на расстоянии	Скорость боя	Особенности рукопашной	Особенности стрельбы	Радиус атаки	Маскировка	Обзор	Магическая энергия	Броня
Worker	50	8	2-8	нет	средняя	=	=	1	обычный	3	0	0
Engineer	50	8	3-9	нет	средняя	=	=	1	обычный	3	0	0
Biker	50	10	1-12	нет	средняя	=	=	1	обычный	4	0	0
Agent	50	7	3-13	1-17	медленная	=	=	5	переодетый	6	0	1
Spy	50	9	4-14	2-18	средняя	=	+	6	спрятанный	7	0	1
Veteran	75	6	2-20	2-13	медленная	=	+	4	обычный	5	0	2
Captain	85	8	4-22	3-14	средняя	+	+	4	скрытый	5	0	3
Sorcerer	60	8	3-12	3-12	средняя	=	=	6	обычный	7	70	1
Warlock	70	9	3-12	8-17	быстрая	=	=	7	обычный	8	90	1
Leader	100	8	4-18	2-16	быстрая	+	+	3	обычный	5	0	2
Colossus	100	7	5-24	5-18	средняя	=	=	3	обычный	4	0	4

Строения

Администрация (Stronghold)
Базовое здание, которое может построить рабочий. В это здание сносятся тяжким трудом добытые ресурсы. Это здание необходимо для строительства всех важных структур.

Гостиница (Mead Hall)
В здании гостиницы вы можете нанимать рабочих, наемников и героев. Может быть построено обычным рабочим.



Как прекрасен этот мир - оглянись

Дом (Dormitory)
Для каждых трех персонажей расы Obblinox нужно одно такое жилище. Эти ребята несколько толще остальных.

Техстанция (Garage)
Чрезвычайно важное здание. В нем совершаются изобретения и биомодификации, а также оно необходимо для модернизации воинов. Оно может быть построено рабочим при наличии в поселке гостиницы. При наличии этого здания и 4 рабочих, один из рабочих может быть модифицирован в инженера.

Военный институт (Military Base)
Вы можете построить это здание с помощью обычного рабочего, при наличии в вашем поселке здания администрации и гостиницы. В этом здании тренируют солдат и разведчиков.

Колдовской институт (Cathedral)
Может быть построен инженером при наличии здания администрации. Имея в поселке это здание, вы можете проводить дальнейшие исследования на техстанции, помимо биомодификаций. Исследовательская работа магов в этом здании позволяет получить и изучить различные заклинания этой расы.

Магия Obblinox

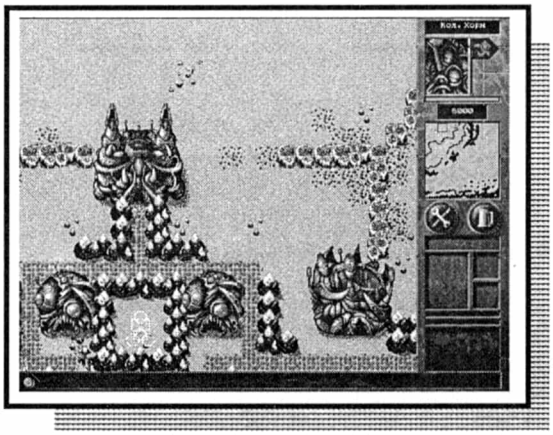
Заклинания магов этой расы также делятся на две группы: базовую и расширенную. Базовая группа состоит из двух боевых заклинаний, непосредственно воздействующих на противника. Эти заклинания могут исследовать и заучить обычные маги.

Огненная стрела (Fierry Bolt)

Это заклинание воздействует на живые формы в радиусе двух клеток от эпицентра взрыва. Мощность заклинания невелика, но если его применяет по противнику несколько магов одновременно, то противника можно относить в морг со всеми окружающими заодно. Запомните, заклинание применяется по месту, а не по цели, и оно очень неплохо действует и на своих.

Распыление (Crumble)

Это боевое заклинание должно уничтожать на средних дистанциях различные транспортные средства и здания.



За несколько секунд до штурма

Расширенная группа содержит еще два дополнительных заклинания. Они носят вспомогательный характер и помогают вести боевые действия более успешно.

Кипение крови (Blood Boil)

Это заклинание предназначено для увеличения практически всех параметров объекта, на который наложено это заклинание, в том числе, двукратное увеличение темпов стрельбы. Объект становится чрезвычайно неприятным соперником, но только на время действия этого заклинания, после чего "благополучно" умирает. Такое заклинание хорошо для тех атак, когда вы понимаете, что часть вашего отряда все равно падет смертью храбрых. Правда, никто не даст вам гарантий, что полягут именно те воины, на которых вы предварительно наложили это заклинание.

Морок (Phantasm)

Это заклинание порождает иллюзорных животных произвольных видов. Вы можете управлять этими животными, насылая их на врага. Иллюзорные звери не наносят никому повреждений, но могут отвлечь внимание противника от реальных бойцов. Со временем иллюзия рассеивается; также иллюзия теряется, когда вы попытаетесь отослать существо даже на небольшое расстояние от места создания.

Порядок построения поселка для расы Obblinox

Сначала, как и за все расы, следует построить здание администрации (2500). Затем в любом порядке строите дом (600) и гостиницу (1500). Далее лучше построить еще один дом. Затем постепенно доводите число рабочих до 4. Строите здание техстанции (1750), где одного из своих рабочих тренируете на инженера. После сооружаете здание военного института (2000), где можно тренировать обычных солдат и офицеров.

Далее рабочие работают, солдаты охраняют, а инженер изобретает на техстанции. Когда будет изобретен колдовской институт (3000), то не забудьте его построить.

Изобретения

Эта раса обладает рядом особенностей по сравнению с расой Tha'Roon.

Исследование заклинаний

Здесь не наблюдается отличий от предыдущей расы, просто другой набор заклинаний. Исследование одного заклинания или офицерского звания для мага обойдется вам в 2000 единиц влияния и 2000 ресурсов. Звание офицера-мага может разработать только обычный маг.

Исследование офицерских званий

Офицерское звание для данной расы существует с самого начала и не требует дополнительного исследования. Звание офицера-разведчика, изобретенное в военном институте, обойдется вам в 2000 влияния и 2000 ресурсов. Это звание может изобрести только рядовой разведчик.

Исследование биомодификаций

Данная раса получает сразу по строительстве техстанции знание об одной-двух биомодификациях. Каждое дальнейшее исследование будет обходиться вам в 2000 единиц влияния и 1000 единиц ресурсов.

Исследование высоких технологий

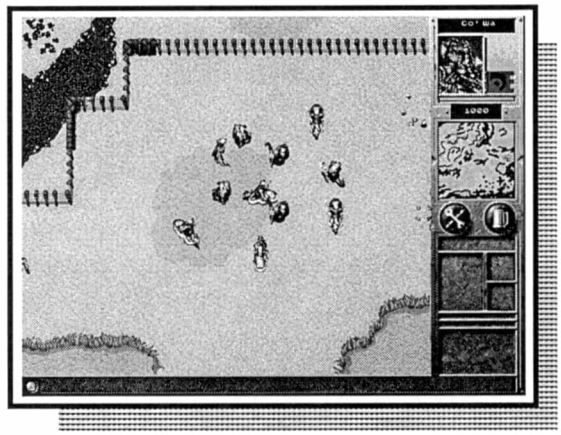
Из всех технологий спокойно изобретается только баржа. Ключом к разработке крейсера, боевой машины и летающих блюдец является построение грузовика. Строительство обычных мин доступно при построении военного института без всяких исследований. Все изобретения делает инженер.

Раса Eaggra

Это раса рабов, чье мнение и самочувствие вообще не интересовало хозяев жизни - Tha'Roon. Eaggra живут в гармонии с природой, однако не являясь ее частью, как Shama'Li. Восставшие рабы все равно рабы, и солдаты у этой расы вообще ни на что не годны, хотя разведчики весьма недурны и могут неплохо обстреливать супротивников. Очень неплохо смотрятся маги данной расы. Строители этой расы чрезвычайно талантливы, и все постройки будут обходиться вам значительно дешевле.

Отряд Shama'Li возвращается с задания. С охапками свежих скальпов

Подразделения



Передышка между боями

Рабочий (Scrub)
Лучший рабочий из доступных в игре. Каждое из этих маленьких зеленых созданий является превосходным рабочим, строящим быстро и дешево.

Инженер (Artisan)
Это инженер, который может строить здания более высокого уровня. Может быть получен только при повышении уровня одного из трех рабочих на техстанции.

Наемник (Weed)
Это довольно быстрый, как и остальные подобные подразделения, но слабый с точки зрения ведения боя воин.

Разведчик (Scout)
Это основная боевая единица армии Eaggra. Немного уступая солдатам в рукопашной, разведчик намного лучше стреляет, притом радиус стрельбы довольно высок. Такого воина можно получить путем тренировки рабочего в военном институте.

Офицер-разведчик (Ranger)
Лучший разведчик в игре, превосходно стреляющий на большие дистанции. Это лучший воин Eaggra, только такие способны защитить жизнь и интересы клана. Может быть получен путем модификации одного из 4-х разведчиков в военном институте.

Солдат (Squire)
Есть такая присказка - “доброго слова не стоит”. Вот все это и еще много других нехороших слов можно сказать про этого воина. Чтобы получить его, достаточно превратить в военном институте одного нормального рабочего в одного дефектного солдата.

Офицер (Knight)
Вы должны сделать такую глупость и завести пять солдат, провести исследования в военном институте офицерского звания, а лишь затем получите возможность переделать одного из этих пяти дефектных в одного менее дефектного, но все равно не дотягивающего до нормального уровня офицера.

Маг (Druid)
Для получения друида достаточно обучить рабочего в колдовском институте. Вы получите плохого бойца, но хорошего волшебника, заклинания которого весьма полезны.

Офицер-маг (Arch Druid)
Это довольно сильный волшебник, обладающий возможностью создать и выучить еще два мощных заклинания, одно из которых является самым мощным боевым заклинанием в игре.

Глава клана (Leader)
Мастер-строитель, способный существенно облегчить задачу строительства поселка для своих рабочих, что особенно важно на начальном этапе прохождения миссии, когда необходимо строительство.

Боевая машина - артустановка (Grenadier)
Это замечательное оружие может быть получено только путем модификации одного из ваших инженеров, подвергшегося всем пяти биомодификациям, в механического стрелка, технология изготовления которого уже изучена на техстанции.

Название	Кол-во жизни	Скорость	Атака в рукопашной	Атака на расстоянии	Скорость боя	Особенности рукопашной	Особенности стрельбы	Радиус атаки	Маскировка	Обзор	Магическая энергия	Броня
Scrub	40	8	1-10	нет	низкая	=	=	1	обычный	3	0	0
Artisan	45	9	2-11	нет	средняя	=	=	1	обычный	3	0	0
Weed	55	8	1-10	нет	средняя	=	=	1	скрытый	5	0	0
Scout	50	8	2-9	2-20	низкая	-	+	8	переодетый	9	0	1
Ranger	55	9	3-10	7-25	средняя	=	+	8	невидимый	9	0	2
Squire	65	6	1-12	1-12	средняя	+	-	5	обычный	6	0	2
Knight	70	7	2-14	1-12	средняя	+	=	6	обычный	7	0	3
Druid	60	8	4-8	4-8	низкая	-	=	6	обычный	7	120	1
Arch Druid	65	9	6-10	6-10	низкая	=	=	7	обычный	8	140	2
Leader	115	8	1-12	4-16	быстрая	=	=	7	обычный	8	0	2
Grenadier	85	6	нет	10-46	низкая	=	+	15	обычный	8	0	1

Строения

Администрация (Plantation)
Маленькие зеленые рабочие сносят туда ресурсы, которые идут на развитие поселка и строительство военных отрядов.

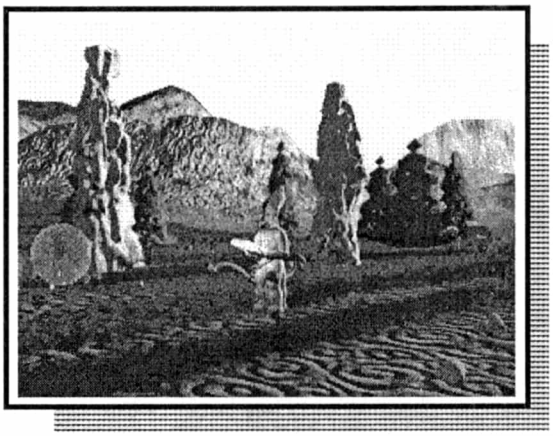
Гостиница (Watering Hole)
Именно здесь появляются те, кто будет строить и охранять вашу колонию, то есть рабочие и наемники. Также сюда заходят погостить и герои, что особенно желательно в начале миссии. Строится простым рабочим.

Дом (Greenhouse)

Здесь проживают 4 персонажа личного состава вашего поселка.

Техстанция (Plant)

Один из ключевых объектов в поселке. Построить его может обычный рабочий. При наличии трех рабочих можно одного из них повысить до статуса инженера, используя для этой цели техстанцию. Здесь производятся изобретения новой техники и биомодификаций. Необходима для строительства мостов и барж.



Он остался один

Колдовской институт (Conservatory)

Построить его может инженер при наличии в колонии здания администрации. Здесь происходит разработка магических заклинаний.

Военный институт (Garrison)

Строительство данного здания, необходимого для тренировки солдат и разведчиков, а также найма наемников в гостинице, может осуществить только инженер.

Магия Eaggra

Имеется две группы заклинаний - основная базовая и расширенная. Заклинания основной группы, которые могут изучить рядовые маги.

Земной взгляд (Land Vision)

Это своеобразный вариант ясновиденья, которым обладают маги данной расы. Такое заклинание позволяет посмотреть, что там за горизонтом. С помощью такого заклинания вы можете распознать, где прячутся мины, различить иллюзии и замаскированных воинов.

Крик души: в некоторых версиях за данную расу заклинание не пашет из-за непонятного глюка. Тщательнее программы надо проверять, геймтестеры липовые, а то чапать из-за вас по минному полю аки по простой земле! Приходится использовать ни в чем не повинных животин для обнаружения мин и разминирования китайским методом, но это вообще-то другая мелодия, а отнюдь не ясновиденье. А коли уж к слову пришлось, то глючков у программы хватает, чего стоит, например, одно мостостроительство. Вы строите мостик на другой бережок, а он работает только в одну сторону, да и то ограниченное время. Как говорится, получи и распишись, а денежки-то заплачены.

Дружественная поверхность (Ground Friend)
Это заклинание позволяет тому объекту, на который оно наложено, двигаться по любой поверхности, как по равнине.

Исцеляющее прикосновение (Regenerative Touch)
Будучи наложенным, данное заклятие позволяет на время действия своему объекту восстанавливать здоровье в таком же темпе, в каком происходит восстановление на техстанции.

Рост деревьев (Tree Growth)
Данное заклинание восстанавливает деревья на небольшом участке территории, там, где они были переработаны на ресурсы.

Офицерам от магии доступны еще два заклинания, одно из которых носит откровенную боевую направленность, а другое является вспомогательным.

Метеоритный шторм (Meteor Storm)
Метеоритный дождь накрывает существенную площадь (примерно 2x5 или 1x5, как получится) и действует на живые и неживые объекты, нанося тяжелые повреждения некоторое время. Такое заклинание хорошо использовать по скоплениям противника и как защитную стену по наступающему противнику, которая особенно эффективна при применении данного заклинания в одном и том же месте несколькими магами.

Голос природы (Nature's Voice)
Данное заклинание подчиняет себе любое животное, кроме гигантской ящерицы Mondra Harth.

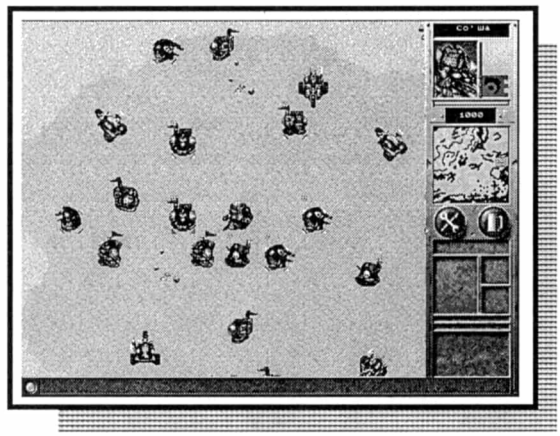
Порядок построения поселка для расы Eaggra

Данная раса - это раса выдающихся строителей, а потому многие постройки строители этой расы могут сооружать безо всяких дополнительных изобретений. Естественно, ряд наиболее важных построек может сделать только инженер.

Ключом к развитию поселка является строительство здания администрации (2250). Затем, при наличии ресурсов, вы можете построить любое здание без дальнейших изысков. Строить можно обычные сооружения, как-то: дома (550), гостиницу (1250), техстанцию (1500), а также продвинутые строения, которые может построить только инженер, как-то: военный институт (2000) и колдовской институт (2250). Что еще отличает данную расу, так это то, что обычный рабочий строит силовой барьер.

Исходя из специфики войны, рекомендуется строить в таком порядке: администрация, гостиница, пара домиков, затем военный институт, который может выдавать разведчиков в ваши войска, далее можете построить техстанцию и колдовской институт.

Исследования



Место встречи изменить нельзя

Данная раса имеет много знаний с самого начала, а потому вам не придется изобретать все заново.

Исследование заклинаний

Исследование каждого заклинания обойдется вам в 2000 единиц влияния и 1500 единиц ресурсов.

Исследование офицерских званий

В военном институте солдат может разработать офицерское звание. В колдовском институте маг может придумать звание офицера-мага. Все это удовольствие станет вам в 2000 влияния и 1500 тысячи ресурсов за каждое изобретение.

Исследование биомодификаций

Данная раса имеет знание о двух возможных модификациях с самого момента постройки техстанции. Изобретение каждой биомодификации обойдется вам в 2000 влияния и 2000 ресурсов.

Исследование высоких технологий. Вы можете исследовать с помощью инженера технологии построения крейсера, артустановки и летающих блюдец. Изобретение таких технологий обойдется вам в ту же цену, что и изобретение биомодификаций.

Раса Shama'Li

Это древняя раса, жившая на планете с незапамятных времен, решила вмешаться в ход конфликта и помочь Eaggra в их борьбе за свободу. Эта раса отличается тем, что она не просто живет в гармонии с природой, она сама стала частью природы. Воины этой расы отличаются особыми навыками рукопашного боя и крайне слабыми навыками стрельбы. Магия этой расы довольно сильна, хотя в ней присутствуют лишь вспомогательные заклинания.

Подразделения

Рабочий (Initiate)

Это рабочий данной расы, который не отличается выдающимися успехами в области строительства, но он не является и самым плохим рабочим.

Инженер (Designer)
При наличии четырех рабочих один из них может быть тренирован как инженер на техстанции. Каждый инженер мастер в строительстве, он может строить более сложные постройки и более совершенную технику, которую сам же и изобретает.

Наемник (Cavalier)
Это наездник на Bonce, самый сильный наемник в игре.

Разведчик (Disciple)
Разведчики этой расы - самые мощные стрелки, но только у нее. Лучше всего они все-таки дерутся в рукопашной, что приводит к необходимости прямых атак, а это при отсутствии броневого прикрытия просто нежелательно.

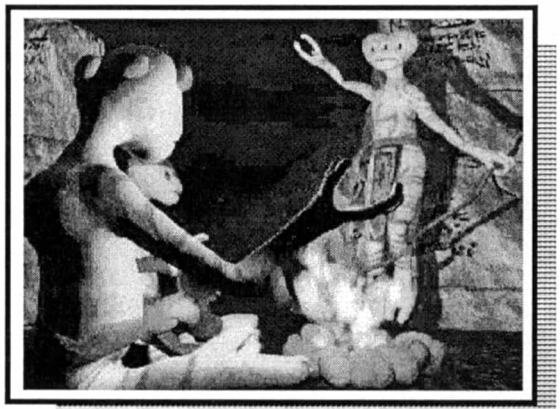
Офицер-разведчик (Grand Master)
При наличии разработанного в военном институте знания и 4-х обычных разведчиков один из них может быть тренирован как офицер-разведчик. Он стреляет несколько лучше, сильнее дерется в рукопашном бою, а самым главным его отличием от остальных офицеров-разведчиков других рас является возможность применения магии.

Солдат (Defender)
Для получения такого бойца необходимо разработать знание о таковом в колдовском институте, а лишь затем можно будет тренировать рабочих, как солдат в военном институте.

Офицер (Templar)
При наличии разработки в военном институте знания об этом звании вы можете тренировать одного из 4-х солдат как офицера, способного драться еще лучше, а также управлять перемещением с соблюдением строя группой воинов.

Маг (Shaman)
Вы можете получить этого мага, если направите рабочего для тренировки в колдовской институт. Это истинный целитель, который может лечить раненых и развеивать иллюзии, созданные враждебным колдовством.

Офицер-маг (Guru)
Вы можете тренировать одного из 4-х магов в колдовском институте как офицера-мага. Он обладает возможностью изобретать более сильные заклинания.



Шаманы Shama'Li "забивают стрелку" с духами древности

Глава клана (Leader)

Этот толстяк с барабаном является специалистом в области магии, рукопашного боя и маскировки. Как маг он может выучить только базовые заклинания.

Боевая машина - голем (Elemental)

Мощная боевая машина, но только для рукопашного боя. Может быть получен из офицера-мага, подвергшегося 5-ти биомодификациям, в том случае, если голем изобретен.

Название	Кол-во жизни	Скорость	Атака в рукопашной	Атака на расстоянии	Скорость боя	Особенности рукопашной	Особенности стрельбы	Радиус атаки	Маскировка	Обзор	Магическая энергия	Броня
Initiate	40	7	2-9	нет	низкая	-	=	1	обычный	4	0	0
Designer	40	8	3-10	нет	средняя	=	=	1	обычный	4	0	0
Cavalier	55	10	3-18	нет	средняя	-	=	1	обычный	5	0	1
Disciple	50	9	8-16	4-14	низкая	+	+	4	переодетый	6	0	0
Grand Master	55	10	11-21	6-16	средняя	+	+	5	спрятанный	7	50	1
Defender	60	7	11-25	1-10	средняя	=	-	3	обычный	5	0	1
Templar	70	7	12-30	1-12	быстрая	+	-	4	обычный	5	0	2
Shaman	55	9	1-8	1-8	средняя	-	+	6	обычный	7	85	0
Guru	60	9	6-11	6-11	средняя	-	+	8	обычный	9	110	0
Leader	115	9	5-18	нет	быстрая	=	=	1	спрятанный	6	50	2
Elemental	110	9	11-38	нет	быстрая	+	=	1	обычный	5	0	3

Строения

Администрация (Sanctuary)

Здание, куда рабочие сносят добытые ресурсы, которые используются при строительстве других зданий и найме и тренировке персонажей.

Гостиница (Hostel)

В этом здании осуществляется наем рабочих и наемников-воинов.

Дом (Shelter)

Для каждых пяти представителей расы Shama'Li должен быть построен один дом.

Техстанция (Guild House)

Вы должны построить здание администрации, гостиницу и колдовской институт для того, чтобы получить возможность построить это здание.

Колдовской институт (Temple)
Это здание может построить простой рабочий. Здесь разрабатываются заклинания и тренируются маги.

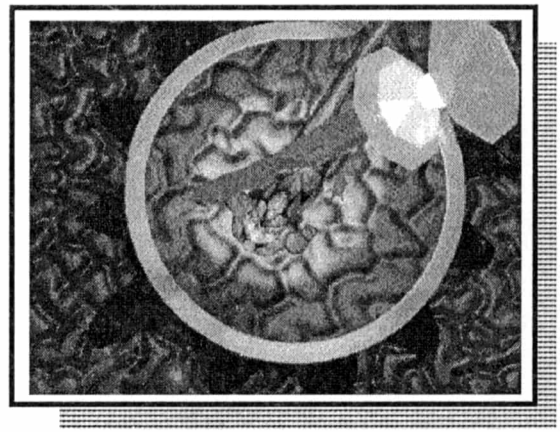
Военный институт (Outpost)
Для того, чтобы построить это здание, вы должны иметь в составе своего отряда мага. Здесь можно тренировать разведчиков и, после разработки соответствующего знания в колдовском институте, солдат.

Магия Shama'Li

Базовая группа состоит из трех заклинаний.

Ясновиденье (Seer)
Ясновиденье позволяет открыть любую часть карты и показывает истинную картину, в том числе, и мины, и невидимых разведчиков.

Исцеление (Healing)
Магическая энергия объекта переводится в единицы здоровья субъекта. Говоря проще, наложивший заклинание перекачивает свою магическую энергию в жизненные силы того, на которого это заклинание наложено.



Ответ на вопрос "Что это такое?" присылайте по адресу ...

Супервоин (Personal Vision Quest)
То, как названо это заклинание, не имеет ничего общего с истинным переводом, но зато хорошо отражает истинный смысл этой магии. Это очень полезное заклинание, которое повышает радиус обзора, скорость передвижения, а также увеличивает радиус стрельбы и ее мощность.

К расширенной группе относятся еще два заклинания, одно из которых, проницательность, может выучить и обычный маг.

Проницательность (Insight)
Можно перевести также и как "просветление".
Произнесший заклинание умирает, но ценой своей жизни открывает для своих знание о каком-нибудь техническом достижении или биомодификации.

Призыв (U)

Это заклинание позволяет призвать на службу клану, на ограниченное время, какое-нибудь животное. Оно будет служить, пока не иссякнет полоса магической энергии, или пока не погибнет.

Порядок построения поселка для расы Shama'Li

С поселком Shama'Li все обстоит довольно просто. Строить любые здания может каждый рабочий. Строительство мин и других технических достижений возможно лишь при помощи инженера.

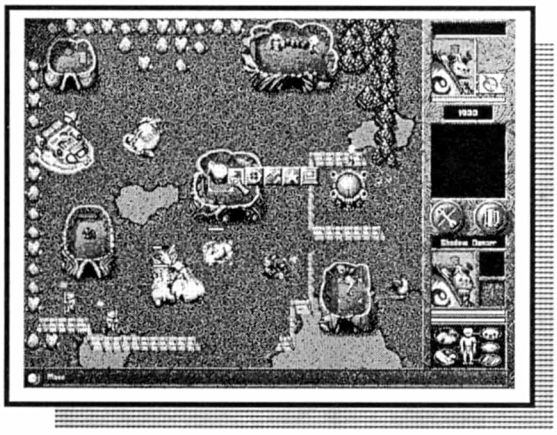
Порядок строительства следующий. В начале строите здание администрации (2750), гостиницу (1500) и пару домов (600), а затем начинаете строительство более продвинутых зданий. Ключом к развитию поселка является строительство колдовского института (2250). Только при его наличии вы сможете построить техстанцию (1750) и военный институт (2000). Причем для строительства военного института вам понадобится сначала натренировать одного рабочего как мага, а лишь затем приступать к строительству военного ведомства.

Изобретения

С точки зрения изобретательства с данной расой все непросто. Большое число условностей порождает дополнительные сложности.

Исследование заклинаний

Изобрести заклинание можно, расплатившись 2000 единиц влияния и 1000 единиц ресурсов. При строительстве колдовского института становятся доступны сразу три заклинания: исцеление, ясновиденье и проницательность, так что изобретать вам придется всего два заклинания, одно из которых исследует маг (Супервоин), а другое - офицер-маг (Призыв). Однако, не удивляйтесь, если в какой-то момент это не сработает, и вашим магам придется изобретать несколько другие заклинания, такова эта игра, в которой недоработок и нестыковок больше, чем клопов в дырявом матрасе. К этой группе можно отнести и изобретение солдата, которое производится в колдовском институте простым рабочим или инженером.



Туалет в верхнем правом углу еще не построен

Исследование офицерских званий

В здании колдовского института солдат и разведчик смогут придумать себе начальников за 2000 единиц влияния и 2000 единиц ресурсов за патент. Здесь же инженером производится изобретение мин.

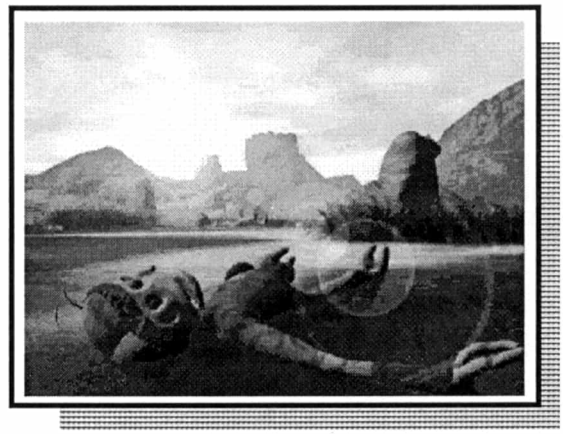
Исследование биомодификаций
За изобретение каждой биомодификации вам придется заплатить 2000 единиц влияния и 1500 единиц ресурсов. Производятся на техстанции.

Исследование высоких технологий
За каждое такое изобретение плата та же, что и за биомодификации, вот только изобрести таким способом можно только мост и баржу, да и то, баржу может изобрести только инженер. Все остальные изобретения можно выполнить только при помощи заклинания проницательности, которое доступно любому магу после изучения.

Особенности построения техники для различных рас

Для всех рас дроны и боевые дроны строят только инженеры, при наличии соответствующего изобретения.

Раса Tha'Roon



Стервятники уже в полете

Грузовик (Truck)
Для строительства достаточно рабочего и наличия в поселке техстанции.

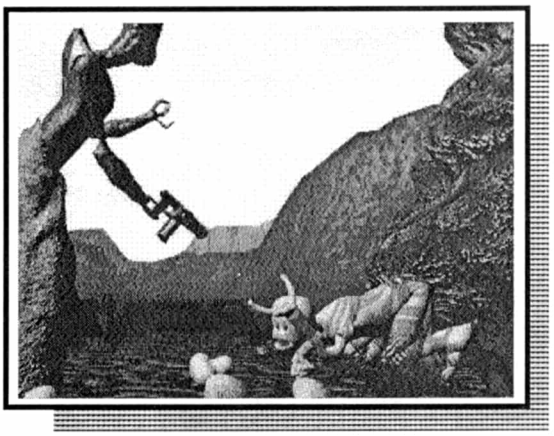
Баржа (Barge)
Построить ее может инженер, при условии, что технология строительства была разработана на техстанции.

Крейсер (Cruiser)
Осуществить строительство может только инженер, при условии, что знание о данном объекте было разработано на техстанции. Для осуществления строительства необходимо наличие в поселке здания колдовского института, а также построенных, но не присвоенных противником, грузовика и баржи на карте.

Мины (Landmine)
Необходимо иметь знания о технологии производства и иметь в поселке военный институт. Тогда ваш инженер сможет создавать минные поля.

Мост (Bridge)
Строить мост может рабочий при условии, что в поселке имеется техстанция.

Paca Obblinox



"Вылижи мне правый сапог"

Грузовик (Truck)
Построить грузовик может обычный рабочий при наличии в поселке техстанции.

Баржа (Barge)
При знании технологии производства построить баржу может инженер.

Крейсер (Cruiser)
Для строительства такой техники ваш инженер должен знать, как строить, то есть технология должна быть изобретена, и на карте должен присутствовать не захваченный противником грузовик.

Мины (Landmine)
Постройте военный институт, и ваш инженер сможет сразу же делать эти смертоносные сюрпризы.

Мост (Bridge)
Для строительства достаточно рабочего и наличия техстанции.

Paca Eaggra

Грузовик (Truck)
В составе вашего отряда должно быть двое рабочих, тогда один из них может построить грузовик.

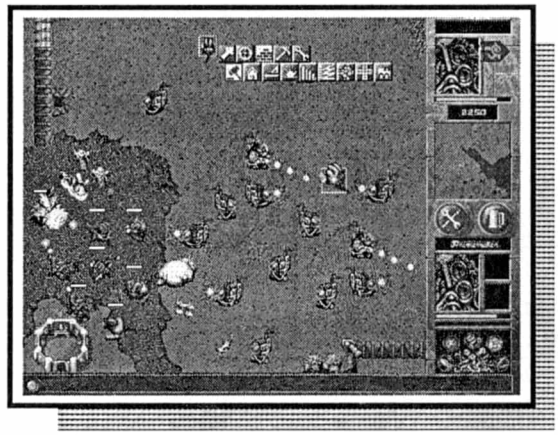
Баржа (Barge)
Для строительства баржи инженером в составе поселка должна быть техстанция.

Крейсер (Cruiser)
Построить крейсер инженер сможет в том случае, если он предварительно исследует технологию его создания на техстанции.

Мины (Landmine)
Инженер этой расы делает мины безо всяких условий.

Мост (Bridge)
Создание мостов возможно при наличии двух рабочих и техстанции.

Paca Shama'Li



Гражданская война - вдов все больше и больше

Грузовик (Truck)
Изготовить грузовик может только инженер.

Баржа (Barge)
Для того, чтобы построить баржу инженером, вы должны исследовать технологию ее производства на техстанции, а также иметь в составе поселка военный институт.

Крейсер (Cruiser)
Построить крейсер может только инженер, при условии, что имеется баржа, а технология строительства изобретена при помощи заклинания проницательности.

Мины (Landmine)
Производить мины может инженер при наличии технологии, разработанной в военном институте.

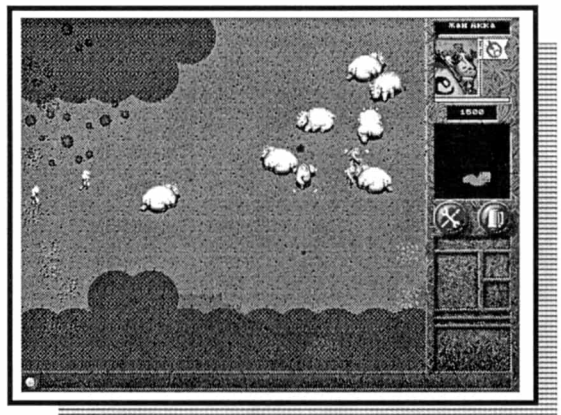
Мост (Bridge)
Строить мост может рабочий, если исследована соответствующая технология на техстанции.

Описание фауны планеты Yavaun

Ionic Brakus - небольшое панцирное существо, способное оказывать тормозящее воздействие на любой вид техники, которое тем сильнее, чем ближе объект воздействия. Этот зверь отличается исключительно миролюбивым характером и нападает только тогда, когда этого требует его выживание.

Bonca и Fledgling Bonca - местные свиньи и их детеныши. Отличается миролюбивым характером, но при нападении на детенышей все взрослые особи просто звереют и нападают на обидчиков малышей. Сами же детеныши отличаются дурным характером и могут набрасываться на ваших солдат и строения.

Snipethorn - премерзкое существо, напоминающее ящерицу с длинным носом, способное дистанционно оплевывать ваших воинов и сооружения.



Пастухи ушли сражаться, а овечки размножаться

Slinck Weed - древесный оборотень. Он принимает вид дерева и атакует при приближении. В идеале, ваши рабочие должны появляться только в тех районах леса, которые зачищены от этих бестий.

FoulFess - подводное существо, которое способно нападать на объекты в воде и прибрежной зоне, притом появляется только в момент атаки, выныривая из воды. Напоминает спрута. Лучший способ борьбы - подманить к берегу, где поджидает отряд удальцов, и прихлопнуть спрута на расстоянии.

Rubble Fiend - это существо маскируется под камень и представляет собой здоровенного детину с большими кулаками.

Mondra Harth - здоровенная шестиногая ящерица, размером с двух-трех аллигаторов. Она способна наносить серьезные повреждения на расстоянии и чрезвычайно живуча. Лучше с ней не связываться. Основной ее ужас в том, что это животина полностью индифферентна к магии.

Dinge Vermin - небольшое полупрозрачное существо, что означает у него наличие уровня маскировки **Hidden**. Эта сорока-воровка пробирается к зданиям администрации и ворует ресурсы. Это, пожалуй, единственное, что позволяет считать эту животинку вредной.

Countenence - непонятное существо в виде головы, торчащей из песка.

Название	Кол-во жизни	Скорость	Атака в рукопашной	Атака на расстоянии	Скорость боя	Особенности рукопашной	Особенности стрельбы	Радиус атаки	Маскировка	Обзор	Броня
Bonca	90	7	4-14	нет	низкая	-	=	1	обычный	6	1
Fledgling Bonca	30	9	1-10	нет	средняя	+	=	1	обычный	6	0
Dinge Vermin	40	9	3-9	нет	быстрая	+	=	1	спрятанный	4	0
Rubble Fiend	115	6	9-10	нет	низкая	-	=	1	скрытый	5	2
Snipthorn	55	8	3-7	3-12	быстрая	=	=	12	обычный	6	0
FoulFess	120	8	5-18	нет	средняя	=	=	1	обычный	6	0
Ionic Brakus	80	7	1-8	нет	низкая	=	=	1	обычный	5	3
Slinck Weed	60	7	2-20	нет	низкая	+	=	1	скрытый	4	0
Mondra Harth	200	8	8-35	8-35	средняя	=	=	6	обычный	6	2
Countenence	500	0	нет	нет	нет	нет	нет	нет	обычный	нет	0

Прохождение отдельных миссий

Paca Tha'Roon

Задача первая

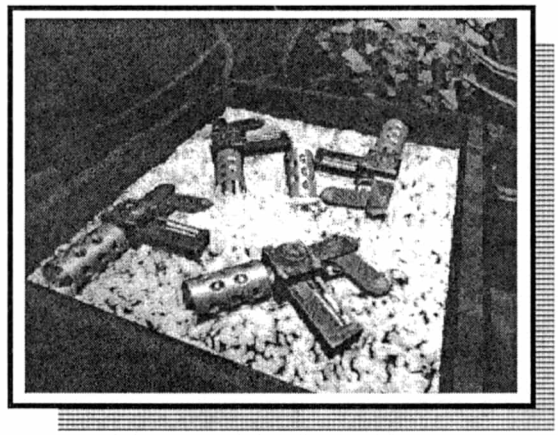
Задание: разгромить все войска Eaggra.

Фауна: на этом этапе присутствует только одна форма жизни - Ionic Brakus. Основная особенность данной формы жизни в том, что она тормозит те подразделения, которые созданы на механической базе. Также тормозящему воздействию подвергаются все виды транспорта. Если вы не будете атаковать их, то с их стороны не будет предпринято никаких агрессивных действий.

Местонахождение вражеских войск: все войска противника разделены на две группы. Одна из них атакует вас в течение 5-6 секунд от начала игры (А), другая же распределена по острову за мостом. Задача второй группы - оборонять свой поселок (Б).

Наличие на карте ценных предметов и персонажей: недалеко от места высадки, в пункте В, находятся разрывные патроны, способные существенно увеличить мощность стрельбы. В квадрате Г находится офицер-маг (Psionic), и в квадрате Д присутствует офицер. Для того, чтобы привлечь их на сторону своего отряда, подгоните вплотную к каждому из них по соответствующему подразделению. То же относится и к нескольким наемникам, которые находятся в верхней части карты.

Прохождение миссии: первоначально вам необходимо выдержать атаку первой группы противника. После отражения атаки приступайте к сбору полезных предметов и персонажей. Затем направляйтесь к мосту и, уничтожив засаду, переправляйтесь на другой берег. При передвижении старайтесь держаться группой, не допуская большого отрыва отдельных персонажей. Наиболее серьезную атаку вам придется выдержать при подходе к деревне, но выдержать ее можно без особых потерь.



Оружия много не бывает

Задача вторая

Задание: постройте 5 домов (Manors), здание администрации (Citadel), гостиницу (Grande Parlour) и одну техстанцию (Laboratory). Инженер не может быть создан.

Фауна: на этой карте присутствуют аж три новых вида животных. Первый из них - это Bonca со детеныши. Второй - мерзейший Snipepethorns. Третий - древесный оборотень Slinck Weed.

Местонахождение вражеских войск: на карте находится с десяток вражеских воинов, которые равномерно распределены по карте, но не будут вас беспокоить до того, как вы переправитесь на другой берег.

Наличие на карте ценных предметов: на этой карте присутствует всего один ценный предмет - свиток, в котором содержатся магические знания. Он находится в квадрате А.

Прохождение миссии: первоначально переправьтесь на пароме (Ferry) в квадрате Б. Начинайте отстраиваться в квадрате В. Так как средства у вас весьма ограничены, то первоначально стоит строить именно здание администрации. Все остальное потом. Время от времени на вашу деревню будут совершаться налеты.

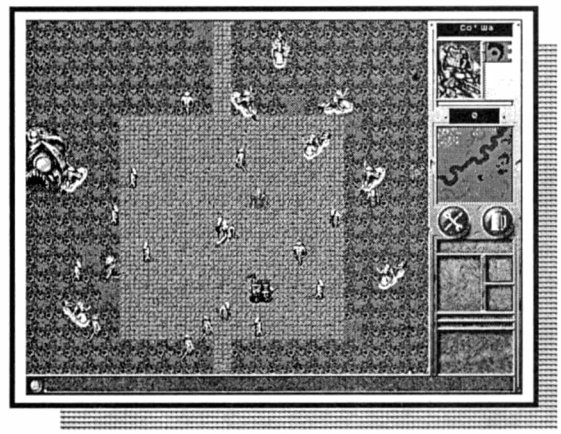
После строительства гостиницы ориентируйте наем на героев. Это приведет к тому, что очень скоро для найма станет доступен герой Ptasha Selver. Это разведчик весьма высокого уровня, который невидим для противника. Им вы сможете проникнуть в квадрат А без всякого риска и похитить заветный свиток. Копите ресурсы и стройте объекты, который вам указаны, но не стройте последний, пятый дом. Таким образом вы сможете провести ряд исследований биомодификаций и повысить с их помощью качество своих подразделений. Это здорово поможет вам при старте на следующем задании. Лишь когда все биомодификации будут проведены, вы можете закончить задание, построив пятый дом.

Задача третья

Задание: уничтожить все подразделения Shama'Li. Колдовской институт не может быть построен.

Фауна: помимо уже знакомых вам Snipethorn'ов, на карте присутствует еще одно чудо света - Foulfess. Эта злобная тварь прячется в воде и нападает на баржи и подразделения, которые слишком близко подойдут к реке. На карте также присутствуют древесные оборотни.

Местонахождение вражеских войск: два подразделения врага находятся на участках А и Б. Основная масса вражеских войск находится на острове (квадрат Г), куда можно перейти по мосту в квадрате В, который стоит предварительно восстановить.



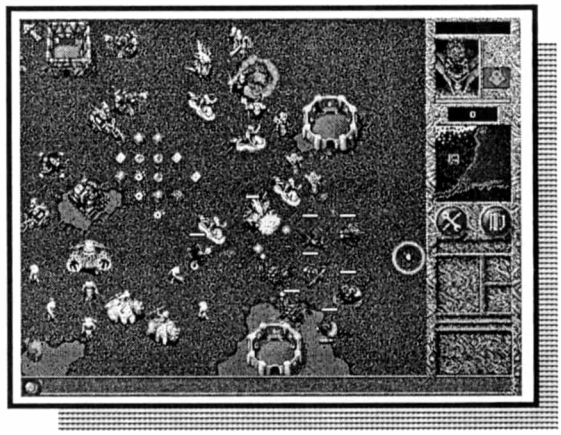
Игра в го по Tha'Roon'ски

Наличие на карте ценных предметов: в квадрате Д, на маленьком острове, находится большое количество брошенных ресурсов, которые можно оприходовать.

Прохождение миссии: для начала постройте здание администрации и гостиницу, после чего можно приступать к сбору ресурсов и дальнейшему развитию. Сразу после строительства гостиницы ориентируйте наем на героев. Наймите героя по имени Taybius o'Mort. Этот парень здорово усилит огневую мощь вашего маленького отряда. Далее обороняйте селение от забредших животных. Зачистите от древесных оборотней лес сверху от вашего поселка, это позволит вашим рабочим в полной безопасности собирать ресурсы. Обзаведитесь инженером и постройте военный институт, произведя на свет божий 2-3 солдат. Одного из них произведите в офицеры. После присоединения к вашему отряду этих сил зачистите от противника территории, прилегающие к вашей базе в квадратах А и Б. Следующий этап - зачистка территорий от диких тварей. Она необходима для того, чтобы ваши рабочие могли спокойно собирать ресурсы. Особое внимание при зачистке уделяйте охоте на древесных оборотней, их надо бить безо всякой пощады, так как эти твари исключительно опасны для рабочих.

Второй этап - наведение переправы по остаткам моста в квадрате В. Вы должны собрать отряд и прикрыть переправу и наводящего ее инженера. При наведении переправы ваш инженер, безусловно, подвергнется атаке со стороны подводного монстра. Отводите его к началу моста, а нахального монстра, если тот погонится за инженером, расстреляйте. После того, как вы навели переправу, пошлите по ней на вражий остров одного из наемников для того, чтобы спровоцировать атаку противника. Здесь присутствует небольшая хитрость - вам надо дать кому-нибудь из врагов выстрелить по наемнику, после чего быстро отводите наемника на свой остров и тут же своим отрядом плотно запечатайте мост таким образом, чтобы по нему не мог переправиться ни один противник.

Противник попытается протолкаться именно к тому самому наемнику, которого он обстрелял, что позволит вам безнаказанно перебить множество врагов. После битвы у моста можете переправиться на другой берег всем отрядом, так как оставшийся враг не сможет оказать серьезного сопротивления. Аккуратно очистите деревеньку от аборигенов, но не трогайте здание под именем Temple. Вы сможете воспользоваться им в своих целях для разработки заклинания, естественно, только в том случае, если у вас в отряде есть маг, которого вы взяли заранее при формировании отряда для прохождения миссии.



"А они как ломанут ... "

Будьте внимательны, у врага есть одна баржа, на которой вокруг острова плавает еще один клиент. Чтобы не устраивать морской бой, постройте мост на остров Д. Вражеская баржа окажется на этом мосту весьма скоро. Как только незадачливый противник пришвартуется, смело гасите баржу наземными силами, тут уж сомнения излишни. Как только противник выскочит из разбитой баржи, присоедините и его к почившим в бозе родственничкам-соплеменничкам.

Задача четвертая

Задание: уничтожьте лидера одного из кланов Obblinox. Подчините с помощью заклинания Command Voice существо Rubble Fiend.

Фауна: на этой карте присутствуют существа, уже знакомые вам по предыдущим боям - Snipethorn и Ionic Brakus. Помимо них, присутствует и каменный оборотень - Rubble Fiend.

Местонахождение вражеских войск: небольшая группировка противника атакует вашу базу с самого начала из квадрата А. Некоторое число вражеских наемников будет находиться в квадратах В и Б. Основная масса противников находится в деревне, квадрат Г.

Наличие на карте ценных предметов: в квадрате Д находятся разрывные патроны, а в квадрате Е - предмет, добавляющий своему владельцу брони (Armor). Этот предмет выглядит как зеленая фишка.

Прохождение миссии: уничтожьте отряд, наступающий из квадрата А. Затем приступайте к развитию своей колонии, добывая ресурсы из зарослей кристаллов слева от расположения вашей базы. Когда со временем запасы кристаллов будут исчерпаны, то очистите

небольшими силами от противника квадрат Б, поставьте там здание администрации для ускорения доставки ресурсов (это окупится по скорости) и приступайте к добыче. Этих ресурсов вам должно за глаза и по уши хватить для всех исследований и биомодификаций, а также строительства мин и прочей техники. Пополнять убывающее влияние можно при помощи поджогов окраинных домиков у противника. Для того, чтобы проредить прикрытие деревеньки, проберитесь туда офицером-разведчиком (у него должно быть свойство Invisible, что достигается при помощи биомодификации Stealth) и аккуратно, ибо в этой миссии враг применяет мины, уведите у врага один из грузовичков, что стоят бесхозными в центре базы. Озверевший от такой наглости враг бросится за вами в погоню, а так как расстояние между базами весьма приличное, то отряд карателей здорово растянется в дороге. Вы должны высадить своего разведчика из грузовика таким образом, чтобы грузовик оказался за спиной вашего основного отряда, а разведчика присоедините к самому отряду. Враг прежде всего атакует брошенный грузовик, что позволит вам вздуть его абсолютно свободно и весело. После такой акции хребет обороны противника вы сломаете без особых проблем. Если противник не соизволил пригнать к вам своего лидера на убой добровольно, то отыщите его в лагере с помощью магии дальновиденья и решительно уничтожьте.

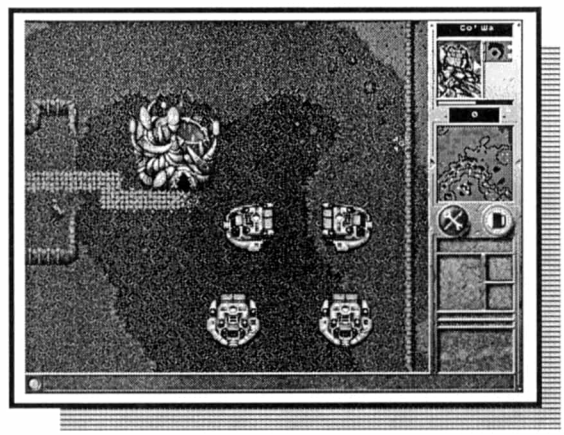
Для выполнения второй части задания вам надлежит переправиться на островок с квадратами Д, Е и Ж. Туда стоит перебросить пехоту в количестве 6-8 человек и одного мага, которому доступно заклинание Command Voice. В квадратах Д и Е соберите трофеи, а в квадрате Ж проявите осторожность, заранее отведя своих ребят от прикинувшегося каменюкой оборотня Rubble Fiend, во избежание открытия огня. Если есть какие-то сомнения по поводу того, какой из камней вам нужен, то примените дальновиденье, тогда даже спрятавшийся оборотень будет представлен на мини-карте белой точкой. Подведите своего мага к оборотню и примените к нему (оборотню) заклинание Command Voice. После чего перегоните оборотня к деревне, к светящемуся знаку в загородке.

Задача пятая

Задание: вырезать Obblinox'ов. Все просто и ясно.

Фауна: набор простенький, полностью знакомый по предыдущим миссиям, - Snipethorn, Slinck Weed, Rubble Fiend и Bonca с поросятами. Сюрпризов не предполагается.

Местонахождение войск противника: два серьезных отряда находятся в квадратах А и Б. Обратите внимание, что в этих квадратах находятся также офицеры-разведчики противника, невидимые обычным взглядом. В квадрате **Е** отряд из одного мага и одного невидимого разведчика. В квадрате **В** находится подъем на плато, где расположена основная деревня врага, и скрывается его лидер.



Приказа ждут броневики, вокруг зыбучие пески

Наличие на карте ценных предметов: в квадрате Ж находится небольшой склад переработанных ресурсов, которые можно собрать при помощи крейсера из квадрата Г. Вот только вокруг сокровищ полно Rubble Fiend'ов, так что решать вам.

Прохождение миссии: все довольно просто. Никаких особых сложностей нет. Отбиваясь от зверюг, накопите ресурсов и атакуйте противника. Будьте аккуратны, в лесах южнее вашей деревни полным-полно древесных оборотней, которых лучше предварительно уничтожить прежде, чем посылать туда рабочих.

Построив гостиницу, ориентируйте найм на героев, тогда вскорости к вам придет герой по имени Tolk Barkborn - офицер-маг Eaggra. У него есть одно крайне полезное заклинание - Tree Growth. Оно обеспечивает рост деревьев на том месте, где они росли, но были срублены. Таким образом, очень просто решается проблема ресурсов на этой довольно пустынной карте. Помимо этого, у миляги есть заклинание - метеоритный шторм (Meteor Storm), которое весьма неплохо работает по площадям. Для уничтожения первых двух групп противника прекрасно подойдет либо вариант, когда офицер-разведчик одного за другим отстреливает конкурентов, либо когда прикрытый ментальным щитом герой Tolk будет раз за разом применять метеоритный шторм по скучковавшемуся врагу. В целях ускорения процесса предпочтительнее комбинированный вариант. Для уничтожения группы противника в квадрате Е желательно использовать мага, прикрытого ментальным щитом. Годится и метеоритный шторм, и подчинение одного из состава группы, по которому тут же откроет огонь его подельник. Однако, если применение метеоритного шторма проблем не вызывает из-за приличного расстояния, на котором возможно применение данного заклинания, то для применения Command Voice вам понадобится преодолеть квадрат Д, в котором противник приготовил две мины. Их местоположение лучше уточнить при помощи заклинания дальновидения. Переместите основные силы в квадрат В, и можете атаковать базу противника. Опасайтесь магов, эти парни способны причинять серьезные неприятности с помощью своих заклинаний. Перебейте всех жителей деревни, и победа ваша. Перед окончанием миссии переложите все предметы, которые имеют ваш лидер и разведчик, другим персонажам вашего отряда, которые не будут принимать участие в следующей миссии.

Задача шестая

Задание: найти и взять бомбу, доставить ее в оружейный склад на базе противника и завести свой отряд в загородку со светящимся знаком.

Фауна: на карте присутствует воришка Dinge Vermin и ящерица Mondra Harth. Из старых знакомых - лесные оборотни (Slinck Weed) и плюющиеся Snipethorn'ы.

Местонахождение войск противника: основная масса вражеских войск находится в квадратах В и Г. Их задача - оборонять подступы к своей базе.

Наличие на карте ценных предметов и персонажей: в квадрате А находятся бомба, которую надо доставить до вражеской хатки, и две пачки разрывных патронов, которые весьма вам пригодятся. В квадрате Б, рядом с гигантской ящерицей, находится броня, которую тоже можно позаимствовать.

Прохождение миссии: при формировании команды для прохождения этой миссии лучше всего взять офицера-разведчика и офицера-мага. Вам будут приданы силы в составе еще одного офицера-разведчика и двух героев, один из которых, Ptasha Selver, также является хорошим разведчиком с маскировкой, усовершенствованной до невидимости. Сформируйте команду из трех разведчиков и пошлите их в квадрат А, а затем в квадрат Б. Возьмите там предметы снаряжения и бомбу. Эти предметы лучше передать своему лидеру и разведчику, для чего можно вернуть своих героев к месту высадки, а героя-разведчика послать с бомбой в квадрат В. Не связывайтесь с противником, а зайдите в деревянный домик, он там один такой, не перепутаете, и подложите бомбу в домик. После чего загоните всю свою команду к знаку в загородке.

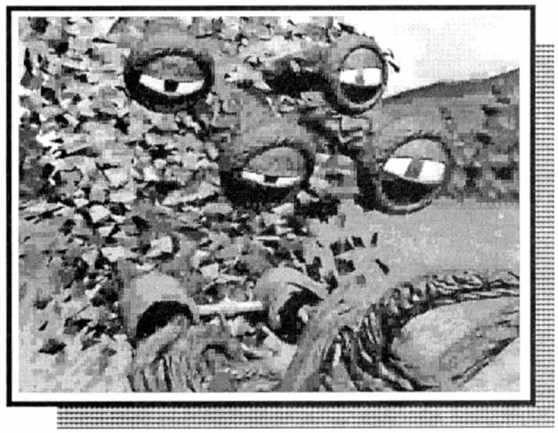
Задача седьмая

Задание: уничтожить всех Eaggra и Shama'Li. После того, как вы одержите победу, схватитесь с нынешним главой расы за право владеть планетой. Это последняя миссия за Tha'Roon.

Фауна: наш старый добрый друг Ionic Brakus и новое, абсолютно загадочное животное - Countenence. Этакая голова профессора Доуэля.

Местонахождение вражеских войск: две группы разведчиков находятся в квадратах А и Б. Группировка в квадрате В защищает свою базу. Группировка в квадрате Г очень сильна, так как состоит из большого числа боевых машин Shama'Li и их магов. После уничтожения всех конкурентов на карте появится нынешний глава кланов Tha'Roon. Его также надо уничтожить.

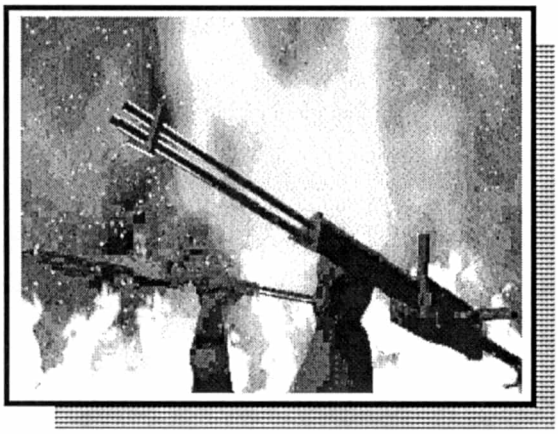
Наличие на карте ценных предметов: в квадратах А и Б находится большое количество разрывных патронов и брони, а также один магический свиток.



Eaggr - злобный куст с глазами, и в глазах лучится пламя

Прохождение миссии: количество ваших сил таково, что ими без труда можно уничтожить подразделения в квадратах А и Б. Однако, чтобы не устраивать излишнего кровопролития, аккуратно уничтожьте эти группировки с помощью магов. После чего наведите мост на остров, где расположен квадрат В. При наведении моста прикройте своего рабочего ментальным щитом. С помощью магов организуйте квадрат для переправы своих войск через мост. Уничтожив врага в квадрате В, захватите его здание администрации и весь поселок, а там начните добывать ресурсы, превратив в рабочих часть солдат.

Подведите свою армию к переправе в районе квадрата Д. Расположите по берегу самых сильных и дальнобойных стрелков. Используйте десантников (Jump Trooper) для заманивания противника к берегу и расстрела оппонентов вашим отрядом. После переправы, которую можно проводить только тогда, когда на ваших десантников перестанут бросаться враги (этакая лакмусовая бумажка), не трогайте постройки, а не то придется столкнуться с главными силами противника раньше времени. Приготовьтесь к главному сражению следующим образом. Создайте инженера, если он изначально не входит в ваш отряд. Пользуясь ментальным щитом и наведением страха на противника, нейтрализуйте на время группировку в центре острова. Пока будет длиться паника, перебейте охранение врага на левом фланге и заминируйте узкое место между домом и гостиницей. Не жалейте мин. После минирования начинайте разрушать поселок в районе минного поля, однако так, чтобы не разрушить узкого места, где стоят ваши мины. Этой провокации достаточно для того, чтобы группировка из центра побежала совершать акт возмездия и нарвалась на минное поле. Тех, кто проскочит, вы добьете без особого труда.



Патроны еще остались, а воевать уже некому

Вслед за уничтожением центральной группировки, вы должны аккуратно зачистить весь остров от врага. Когда уничтожена группа в центре, то ничего сложного в этом нет. Будьте внимательны, большое количество врагов прячется в домах.

После уничтожения последнего врага, на карте появится фигура в белом плаще с капюшоном **(Prime Minister Of Death)**. Это и есть тот глава кланов Tha'Roon, которого вам надо уничтожить. Он появится чуть выше квадрата В и отправится на поиски вашего лидера, выйдя к переправе чуть правее квадрата Д. Уничтожьте его по собственному усмотрению.

Тактические советы при игре за кланы Tha'Roon

При формировании команды в процессе прохождения Campaign вам необходимо добиться к седьмой, заключительной миссии примерно следующего состава: 3 офицера **(Destroyer)**, 3 офицера-мага **(Psionic)**, 1 инженер **(Architect)** и 1 офицер-разведчик **(Assassin)**. Особенно важны для прохождения последней миссии именно маги, у которых должен быть полный комплект заклинаний. Желательно обучить своего лидера заклинаниям, как только появится такая возможность, тогда вы постоянно будете иметь в составе своего отряда мага средней руки.

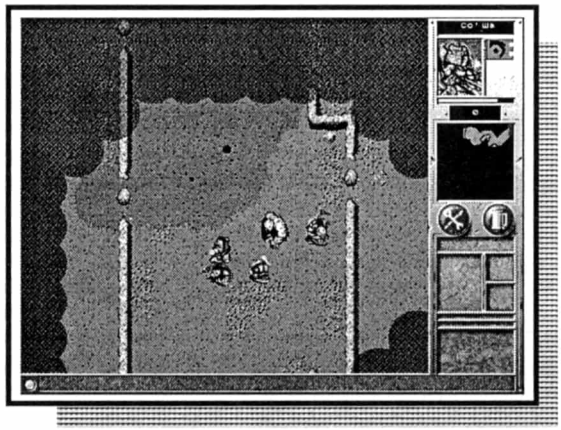
Примечательно, что ни одно из боевых заклинаний этой расы не является особенно выдающимся, но при их комплексном применении они чрезвычайно опасны. Базой для применения боевых заклинаний служит заклинание ментального щита (Mind Shield). Оно позволяет спокойно применять все остальные боевые заклинания практически безнаказанно. Раскрыть такого мага может только другой маг, применивший один из вариантов заклинания дальновиденья.

Перед тем, как направить мага для произнесения заклинания на территорию, контролируемую противником, уточните маршрут при помощи заклинания дальновиденья **(Clairvoyance)**. Мало ли, что на маршруте неприятного, а то можно влететь на минное поле и потерять такого полезного специалиста в единый миг.

С применением комбинации ментального щита и ментального удара **(Mind Blast)** особых проблем не возникает. Заклинание довольно дальнобойное, и близко подходить к врагу не надо. Некоторые враги будут применять своими магами целительные заклинания. Для того, чтобы преодолеть эффект "мы бьем, а он не умирает потому, что лечат", используйте синхронную атаку нескольких магов для большего разрушительного эффекта.

Самым сложным при применении магии является употребление комбинации ментального щита и повелительного голоса **(Command Voice)**. Здесь важно не только применить магию, но и убраться без последствий, так как окружающие вашу жертву бывшие сотоварищи не колеблясь откроют по вашему новообращенному ураганный огонь. Ваша задача - вовремя увести мага, то есть увести до того, как он откроет огонь, прикрывая ваше новое подразделение, тем самым "засветив" себя самого. Если вначале не будет получаться, то попробуйте снизить скорость игры. Это даст вам несколько необходимых мгновений, чтобы направить своего мага подальше от зоны боевых действий.

Если враг организовал весьма серьезный очаг обороны, усиленный магами, то комбинация ментального щита и наведенного страха (Fear) разгонит противников по разным углам, сделав их гораздо более легкой добычей при вашей атаке, так как компьютерный игрок разбежавшихся вообще собрать не додумается, а игрок потратит некоторое время, чтобы собрать разогнанный отряд в некое подобие строя.



Миссии наступит крах - заблудились в двух стенах

Постарайтесь как можно раньше получить доступ к офицеру-разведчику, проведя его биомодификации, особенно в сторону увеличения уровня маскировки. Доведя маскировку до уровня "невидимый", вам будет нужно беспокоиться только о том, как бы не нарваться на мину, так как ей, знаете ли, все равно, кого поднимать на воздух - видимых или невидимых. С помощью разведчика можно преспокойно исследовать территории и побуждать оборотней раскрываться, выводя этих опасных существ прямо под огонь своей основной группы.

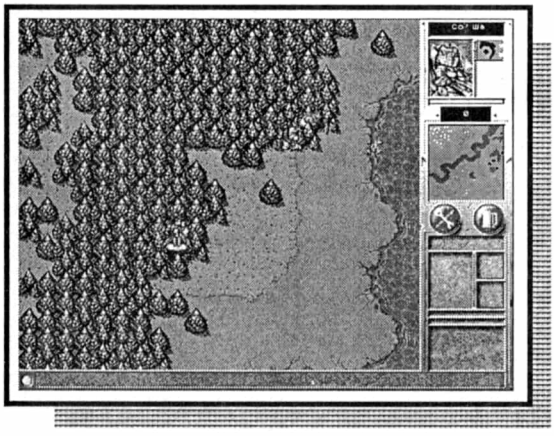
Использовать мины довольно накладно, но очень действенно. Обычно очень неплохо заминировать вход в здание администрации, и пусть себе таскают ресурсы на здоровье, только конечной точкой пути этих воришек будет небесная, или какая там еще на Yavaun'е, обитель. А мины можно подновлять время от времени.

Если у вас в наличии несколько магов, которые могут применять ментальный щит, и инженер, то вы можете устроить минирование территории противника, создавая себе заранее прикрытый плацдарм для нападения на вражеский поселок. Это чрезвычайно действенно и привносит в действия противника некоторую нервозность. Применять такой фокус, к сожалению, можно только к тем, чьи маги не в состоянии применять заклинания дальновиденья при контроле над охраняемой территорией.

Если игра ведется на уничтожение вражеского лидера, то с помощью ментального щита можно создать отряд воинов или магов (обученных заклинанию ментального удара), задача которых будет тайно проникнуть к месту расположения вражеского лидера и напасть на него. Проникновение такого отряда стоит осуществлять только по заранее выясненному с помощью дальновиденья маршруту. Этот способ требует очень серьезной магической поддержки, которую могут осуществить порядка 3-4 магов, знающих заклинание ментального щита. Атакующий отряд лучше всего формировать из магов, так как ментальный удар наносится даже сквозь стены дома, а сами нападающие при этом незаметны для противника. Таким образом, у магов есть шансы ускользнуть живыми из расположения противника, даже если цель атаки и не вражеский лидер.

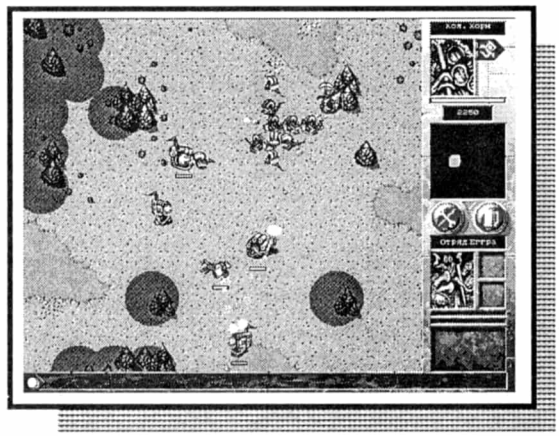
Как показала практика, солдатами Tha'Roon невыгодно вступать в рукопашную. Их основной козырь - мощный стрелковый заслон. Предоставьте право бросаться "с голой пяткой на шашку" противнику.

Стремитесь провоцировать противника на атаку с помощью десантника, который потом спрячется за спины стрелков. Компьютерный игрок, как одержимый навязчивой идей, будет стремиться покарать провокатора, направляя атаку преимущественно на него и лишь изредка интересуясь остальными. Это часто приводит к ситуации, когда враг водит вокруг ваших стрелков своеобразный хоровод, позволяя себя безнаказанно расстреливать. Наилучший вариант - обидеть противника грузовиком или крейсером, тогда враг будет стремиться покарать механического обидчика, а тот, между прочим, может быть восстановлен рабочим буквально за бесценок. Фокус действеннен при игре с компьютером. Этот прием наилучшим образом осуществим именно расой Tha'Roon, чьи солдаты замечательно стреляют.



В этом лесу так много грибов и противопехотных мин

Раса Obblinox



А это поле, просто поле

Задача первая

Задание: построить 7 домов (Dormitories), здание администрации (Stronghold), гостиницу (Mead Hall) и военный институт (Military Base). Натренировать 2 рабочих как солдат. При прохождении этой миссии не доступна для строительства техстанция (Garage).

Фауна: мирно пасущиеся Bonca со детеныши, несколько Ionic Brakus'ов и пара Dinge Vermin'ов, чье гнездо находится в квадрате А.

Местонахождение войск противника: группа воинов Eaggra рассредоточена по всему полю карты. Время от времени они будут совершать налеты на ваш поселок.

Наличие на карте ценных предметов: в гнезде воришек в квадрате А находится один предмет - броня (Armor).

Прохождение миссии: первоначально вы должны отбить атаку всех Eaggra, спрятавшихся около вашего лагеря. Их уничтожение развяжет вам руки, и вы сможете приступить к строительству поселка. Первоначально необходимо прибить двух Dinge Vermin'ов, чтобы маленькие мерзавцы не крали ресурсы, а лишь затем приступать к строительству здания администрации. Постройте пару домов, а затем гостиницу. После чего наберите еще несколько рабочих для ускорения процесса добычи ресурсов и строительства указанных объектов. Отправьте своего разведчика в квадрат А и подберите броню. Будьте внимательны и не допускайте гибели своих рабочих.

Задача вторая

Задание: уничтожьте отступающих на юг рабочих Eaggra, а затем уничтожьте обороняющие поселок силы.

Фауна: таковой не обнаружено.

Местонахождение войск противника: три группы рабочих находятся в квадратах А, Б и В. Они изрядно побиты, и вам не составит труда их уничтожить. Практически там нужен один успешный удар на одного рабочего. Также присутствует охрана поселка, расположенного по обеим сторонам реки в квадрате Г.

Наличие на карте ценных предметов: в квадрате Д находится 4 пачки разрывных патронов. Когда будете захватывать грузовик, то будьте внимательны, так как в проходе между стеной и техстанцией Eaggra присутствует мина. Грузовик проще захватить, разобрав одну из стен.

Прохождение миссии: уничтожьте всех рабочих, пробивающихся из квадратов А, Б и В на юг. После этого выберите 4 подразделения и пошлите их за патронами в квадрат Д. Следующим этапом является уничтожение сил противника в квадрате Г. Сначала уничтожьте силы на левом берегу. Наилучшим образом это можно сделать, если использовать грузовик для заманивания сил противника. Затем уничтожьте силы противника на правом берегу. Вражеский лидер сидит в одном из правобережных домов.

Задача третья

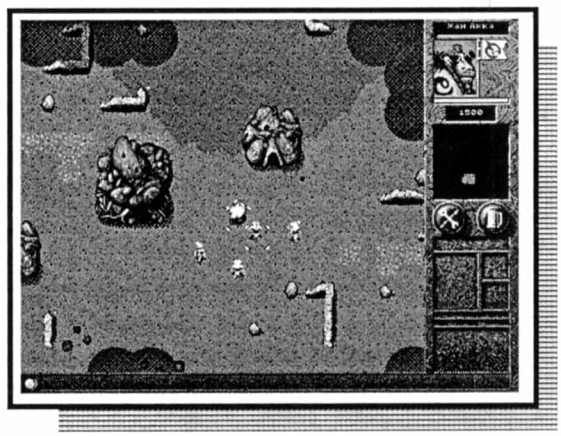
Задание: уничтожьте всех представителей расы Obblinox, помимо своих собственных. В данной миссии невозможно строительство колдовского института.

Фауна: имеется несколько Snipethorn'ов в районе вашей высадки. Они настроены миролюбиво и драться не полезут, если, конечно, вы их сами не заденете.

Местонахождение войск противника: враг благожелательно сосредоточился в своих поселках и благородно вас не замечает. Наиболее крупные силы наличествуют у супротивников - Obblinox'ов.

Наличие на карте ценных предметов: в квадрате А лежит свиток с магическими знаниями и один предмет - броня **(Armor)**.

Прохождение миссии: ваш отряд появляется на карте справа от квадрата А. Вам будет придан, помимо прочего, один инженер. Используйте такового для развития поселка ускоренными темпами. Создайте ударную группу из бойцов, подвергшихся биомодификациям.
Захватите поселок Shama'Li, расположенный в районе квадрата Б. Для этого уничтожьте прикрытие поселка, выманив его с помощью грузовика, для чего достаточно подъехать к поселку, а если на вас не обратят внимания, что маловероятно, то атаковать какого-нибудь аборигена.



Две одинокие неуничтоженные постройки

После чего быстро уезжайте грузовиком к своим основным силам, где и поставьте его на прикол. Такой фокус лучше проделывать где-нибудь в районе моста, вынуждая преследующего противника идти по нему максимум по два, что позволит уничтожать врагов в порядке поступления. Это не говоря уже о том, что на мост можно предварительно напихать мин. Таким образом, поселок останется без защиты, а если пара охранников и уцелеет, то снести ее не составит труда. Перед тем, как разрушать дома Shama'Li, подгоните к поселку инженера или рабочего, лучше в целях ускорения процесса нескольких, а лишь затем начинайте процесс разрушения. Как только здание противника разрушено, то отдавайте приказ рабочей силе на его ремонт. Так вы сможете получить довольно приличный поселок за небольшие деньги. Самым ценным зданием поселка является колдовской институт, который также можно захватить и использовать для получения магов.

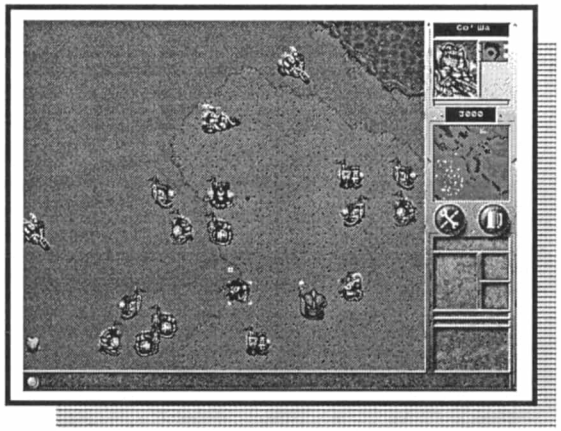
Для уничтожения сил оппозиции Obblinox'ов вы можете применить тот же прием с грузовичком-приманкой. Только примите один совет. Так как значительную часть сил мятежников составляют наемники-мотоциклисты, то ваши основные силы должны встретить противника желательно подальше от точки соприкосновения грузовика с противником. Этот прием позволит растянуть силы врага и даст возможность расправиться с мотоциклистами до подхода солдат и магов врага. По пути следования грузовика можно заранее установить минное поле, и если грузовик остановится прямо за ним, то обрадованный враг полезет прямо на мины. Учтите, что солдат Obblinox'ов подрывается окончательно только с двух мин, а мотоциклисту хватает и одной. Как только вы уничтожите всех наступающих врагов, то миссия будет выполнена. Это связано с тем, что противник идет мстить всем кагалом, не оставляя никого на развод.

При завершении этой миссии включите инженера в состав 8 постоянных членов клана, так называемый "ряд героев".

Задача четвертая

Задание: уничтожить отряд Shama'Li в квадрате А, после чего пробраться в здание администрации в квадрате Б и украсть документ. После чего отступите на позицию в районе высадки, отмеченную значком четырех рас, потеряв не более 3 персонажей от рук возмущенных ваши вероломством Tha'Roon.

Фауна: присутствуют древесные оборотни Slinck Weed и каменные оборотни Rubble Fiend, а также гигантская ящерица Mondra Harth. На карте также присутствует группа воришек Dinge Vermin.



Началось все с вечеринки, а сейчас у нас поминки

Местонахождение войск противника: подлежащий уничтожению отряд Shama'Li находится в квадрате А. Порядка трети карты занято укрепленным районом Tha'Roon. Именно там находится тот документ, который вам надо выкрасть.

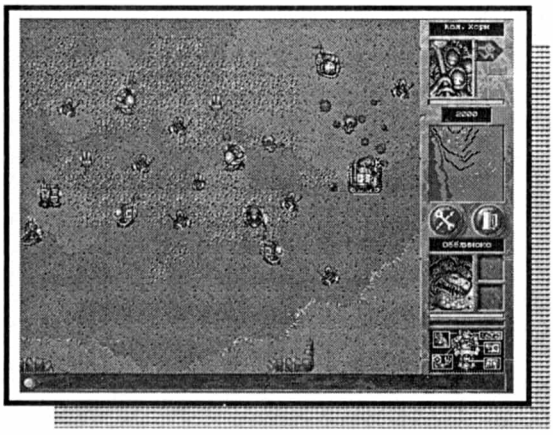
Наличие на карте ценных предметов: свиток с магическими знаниями находится в квадрате В, три штуки брони находятся в здании администрации Tha'Roon в квадрате Г.

Прохождение миссии: наилучшим образом это задание проходится при помощи включенного в команду высадки инженера, а также при наличии в вашей команде разведчика с уровнем маскировки, доведенным до невидимости. Но все по порядку.

Первым этапом должно стать уничтожение отряда Shama'Li. Это не сложно сделать, так как отряд состоит из двух наемников и кучки крестьян.

Второй этап - кража карты и отступление. На этом этапе чрезвычайно важно присутствие инженера. Его задача - проделать дырку в зарослях кристаллов в квадрате Д. Добыл ресурсов, отволок в сторонку и выложил. Таким нехитрым способом проделывается проход в кристаллах. Затем в проделанную дырку идет разведчик. Его задача - добраться до квадрата Б и украсть документ. В то время, когда разведчик идет за бумагой, все остальные бодро драпают к значку на берегу.

Далее начинается самый ответственный момент - кража документа. Спуск к зданию администрации в этом квадрате перекрыт двумя солдатами. Вашему разведчику надлежит отползти вниз и выстрелить именно по нижнему солдату, но не более одного раза, тогда он отойдет с дороги без сопротивления. Перед проведением этого действия лучше сохраниться, так как оно проходит примерно три раза из четырех. Пробираетесь в дом и, убедившись, что подельщики уже достигли спасительного знака, хватаете документ, после чего вся вражья база приходит в движение. Задача вашего разведчика - захватить один из 4-х крейсеров, стоящих чуть ниже разграбленного здания, и удрать на нем к своим через озерцо в квадрате Е. Присоединяетесь к своим, и миссия пройдена.



Как много трупов будет через час!

Если вдруг вас не устроит вариант с сохранением, то можно провести еще один маневр по отвлечению солдата от охраны жизненно важного прохода к зданию администрации. В квадрате Ж есть загородка с пятью Obblinox'ами, которых вы можете переманить на свою сторону. Подойдите к одному из них и прикоснитесь своим разведчиком. Солдат ваш. Пригоните его в квадрат Б и устройте провокационный выстрел по солдату противника. Tha'Roon уничтожат вашего воина ответным огнем, но разведчик при умелом маневрировании сможет проникнуть в здание администрации. Но в данном случае могут возникнуть проблемы с отступлением, так как Tha'Roon могут случайно, абсолютно не специально перекрыть дорогу вашему крейсеру.

Задача пятая

Задание: ваша задача заключается в том, чтобы убить лидера Tha'Roon. Но убить его должно в результате сложной, двухэтапной операции. На первом этапе вам надлежит доставить выданные приданному отряду разведчиков ящики с оружием на оружейный склад в городе Tha'Roon. Лишь на втором этапе операции вы должны сразить вражеского лидера, который, стоя на площади, толкает речь своим собратьям. После убийства вашим силам надлежит отступить в отмеченную знаком 4-х рас площадку.

Фауна: на карте были обнаружены FoulFess'ы, Snipethorn'ы, Ionic Brakus'ы и Countenance. Живность слабоагрессивна, хотя расслабляться не стоит.

Местонахождение войск противника: несколько наемников Shama'Li находится в квадрате А, группа разведчиков и воинов Eaggra в квадрате Б. Силы Tha'Roon сосредоточены в районе квадрата Г, то есть в своем городе.

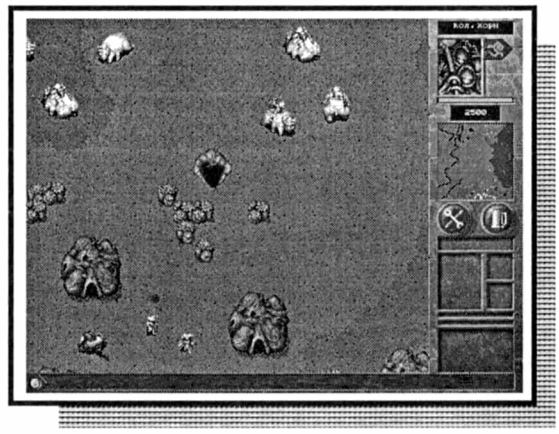
Наличие на карте ценных предметов: одна упаковка патронов находится прямо в районе появления на карте вашего основного отряда. Одна упаковка брони находится в квадрате Ж. По три упаковки брони и патронов находится соответственно в квадратах Д и Е.

Прохождение миссии: наличие в вашем отряде инженера существенно облегчит решение проблем перемещения по карте, напоминающей лабиринт.

На первом этапе желательно объединить ваш отряд с командой разведчиков из квадрата В. Для этого, аккуратно управляя крейсером, куда предварительно усадите всех разведчиков, соединитесь с вашим главным отрядом. Переправьте свой отряд через озеро и с помощью рабочего проделайте проход для крейсера в зарослях кристаллов.

Переправьте ударный отряд и разведчиков с грузом на левый берег. Инженер тем временем должен проделать проход к патронам и еще один проход для эвакуации всего отряда к значку 4-х рас.

Доставьте груз в деревянный домик, а затем массированным ударом выбейте лидера, предварительно уничтожив стоящих на пути к нему, чтобы впоследствии не создавать предпосылок к круговой обороне. Затем эвакуируйтесь на другой берег и гоните свой отряд к значку. Миссия пройдена.



Тяжелая кавалерия атакует

Задача шестая

Задание: уничтожить все силы Eaggra, ведущие штурм города.

Фауна: на карте в двух экземплярах присутствует ящерица-дракон Mondra Harth, которая по сценарию является пособницей Eaggra.

Местонахождение войск противника: крупный отряд штурмует город в квадрате Б, небольшой отряд занимает позиции в квадрате В, охраняя большое количество ценных предметов. Главные силы противника сосредоточены в квадрате Г.

Наличие на карте ценных предметов: в квадрате В находятся три упаковки патронов, одна единица брони и два свитка с магическими знаниями.

Прохождение миссии: при формировании отряда обязательно включите в него инженера, так как именно на использовании данного специалиста можно построить практически бескровное прохождение этого задания. Ваш отряд и приданные силы появляются в квадрате А. В это же время в квадрате Б идет бой между зелеными паразитами и охраной города. Охрана действует весьма своеобразно, защищая одни здания (белого цвета), но разрушая другие (красного цвета). Используйте приданных мотоциклистов для того, чтобы прорваться к охране и прикоснуться к ней. Тогда эти терминаторы образумятся и станут под ваши знамена. Так как их весьма немало, то городок вы быстро очистите от противника.

Следующий этап - уничтожение сил противника в квадрате В. Экзекуцию можно осуществить практически сразу, построив инженером грузовик, который можно использовать для заманивания неприятеля под огонь ваших войск.

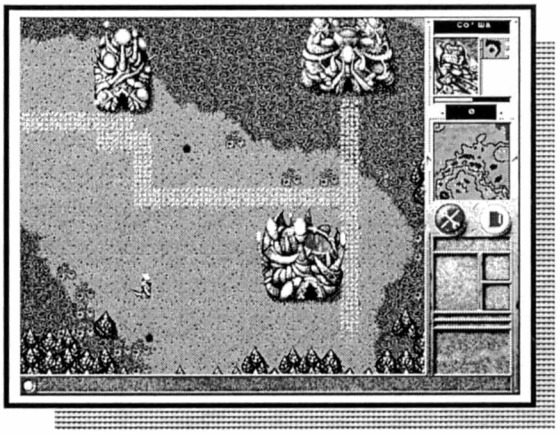
Третий этап - экономическое становление. На этом этапе ваша задача - собрать валяющиеся на карте ресурсы и перекрасить путем касания одним из своих отрядов белые здания в красные. В гостинице, расположенной в нижней части городка, находится группа рабочих Tha'Roon, которых также можно привлечь к построению светлого будущего. Когда вы соберете ресурсов на 3000, то отправьте группу на 5-6 рабочих в квадрат Д, где постройте здание администрации и приступайте к сбору ресурсов в окружающем лесу. Запомните, наем новых персонажей строжайше воспрещен, так как при найме персонажа вражеская орда переходит в атаку.

Четвертый этап - уничтожение вражеских сил в квадрате Г. В его составе много разведчиков, ведущих убийственный огонь с дальних дистанций, не говоря уже о входящих в состав отряда артустановках, способных поражать цели с большого расстояния с ужасающей мощью. Столкновение с такой ордой вы выиграете, если не убьют лидера, но при этом многие не увидят светлого дня победы, а ведь среди них могут быть те, кого вы бережно вели от победы к победе. Для того, чтобы убрать риск потерь, вам будет нужно построить укрепрайон в квадрате Е. Это потребует огромных затрат, но что значат деньги, когда на кону жизни лю... простите, оговорились, поросей. Обратите внимание, что квадрат Е, рекомендо-

ванный для строительства, находится между двумя небольшими озерцами, что делает расположенное там минное поле особенно убийственным. Рядом находится квадрат Ж, расположенный в еще более узком месте, но по пути к нему имеется ряд естественных препятствий, которые могут послужить отклоняющим барьером, придав движению противника некоторую хаотичность. Выбор квадратов за вами. Укрепрайон против компьютерного игрока должно строить по весьма нелогичной схеме: сперва колючка, а потом мины. Дело в том, что компьютерный игрок не считает силовой барьер за препятствие и прет прямо по нему, теряя здоровье своих воинов. Если вы построите достаточно многорядный барьер (4-5 рядов), то те солдаты и офицеры, на подрыв которых нужно две мины, потеряв часть здоровья на барьере, успешно подорвутся и на одной, оставив тем самым минное удовольствие своим идущим следом товарищам. Заманивать врага следует грузовиком, проявляя большую осторожность, так как переносные орудия боевых машин Eaggra очень дальнобойные и мощные. Ваши отряды расположите таким образом, чтобы прорвавшиеся через минные поля враги попадали под перекрестный огонь ваших войск.

Может случиться так, что пара артустановок противника не соизволит отправляться за грузовиком в погоню. Вам придется их выманивать поодиночке, ремонтируя время от времени грузовик. Если останется всего одна установка, то можете смело нападать на нее грузовиком, так как в рукопашную пушки не ходят.

Задача седьмая



Три одиноких неуничтоженных постройки

Задание: уничтожьте силы Tha'Roon и их вождя (Prime Minister of Death).

Фауна: целая стая Dinge Vermin'ов будет посягать на ваши ресурсы. Их гнездо будет защищать двое Rubble Fiend'ов.

Местонахождение вражеских войск: отряд магов находится в квадрате А, они будут атаковать часть ваших сил, находящихся в этом же квадрате. Мощные силы противника охраняют поселок, а в квадрате Б находится главная цитадель Tha'Roon, рядом с которой стоит главарь вражеских кланов. У противника налажено патрулирование в квадрате В, там также заложено несколько мин.

Наличие на карте ценных предметов: несколько упаковок патронов и броня находятся в квадрате Г, в гнезде Dinge Vermin'ов. Там также находится несколько магических свитков.

Прохождение миссии: эта миссия, как, впрочем, и предыдущая не отличается разнообразием. Ваша задача - постепенно разобрать оборону противника. При прохождении этой миссии желательно иметь инженера и нескольких сильных офицеров-магов.

Первый этап - спасение части своих сил от ударов вражеских магов в квадрате А. Как только миссия загрузится, то мгновенно переключитесь по мини-карте в квадрат А. Спасайте сколько можете своих воинов, загружая их в грузовики и отправляя на соединение к главным силам. Противник устремится в погоню, но, будучи откровенно ориентированным на грузовики со спасенными, станет легкой добычей для комитета по встрече.

Второй этап - экономическое становление и строительство укрепрайона. Покамест вы будете спасать своих героев, прозрачные воришки украдут почти все ваши ресурсы. Но их с самого начала всего тысяча, так что жалеть особенно нечего. Теперь, когда враг разбит, а уцелевшие воссоединились с основными силами, пора объяснить животинкам, что красть нехорошо. Пошлите стрелковый отряд на защиту своей администрации. Перестреляйте воришек, а потом пошлите карательный отряд для зачистки гнезда от парочки Rubble Fiend'ов. Затем своим инженером и двумя-тремя рабочими, полученными из разоруженных солдат, оберите гнездо, выкачав оттуда ставшие бесхозными ресурсы. Постройте здание администрации в квадрате Д, начав разработку кристальных зарослей на полуострове и леса рядом с этим полуостровом. Полученные здесь деньги вы сможете вложить в строительство укрепрайона в квадрате Е. Стоит строить район вертикальной ориентации по принципу "барьеры - мины".

Третий этап - уничтожение основных сил противника. Очистите от неприятеля квадрат В. Затем отведите свои основные силы в укрепрайон и приступайте к заманиванию противника при помощи грузовика через перешеек в квадрате В. Пошлите разведчика со свойством "невидимый" для уточнения позиций неприятеля, что позволит вам с большой точностью осуществлять маневры заманивания. Уточняйте количество войск врага, а когда заманивать станет особенно некого, то переходите в контратаку. В домиках никто не прячется, так что уничтожьте всех, и победа в страшной гражданской и расовой войне - ваша.

Тактические советы при игре за кланы Obblinox

Самое главное - основная огневая мощь этой расы сосредоточена в магах. Они способны комбинировать обычный огонь и заклинание огненной стрелы, что делает группу из 4-5 магов крайне опасными противниками.

Исходя из вышесказанного, в процессе прохождения Campaign старайтесь, чтобы основу вашей постоянной гвардии составляли именно маги, а лучше офицеры-маги, то бишь Warlock'и. Однако наличие в составе команды одного инженера крайне желательно, а без высококвалифицированного, то есть высокобиомодернизированного, разведчика вам просто не обойтись буквально в каждой миссии.

Старайтесь сосредоточивать магов не более, чем по 4-5 бойцов, так как в противном случае огненная стрела, выпущенная коллективом, может при взрыве зацепить одного из ваших.

Не уповайте на своих обычных солдат. В борьбе с самоотверженным автоматом используйте мины, установленные в некотором отдалении от своего строя, что позволяет предотвратить обстрел вашего отряда с дальних дистанций.

В случаях массового побоища, когда все равно никто не уцелеет, вы можете использовать заклинание "Кипение крови". Тогда ваши герои умрут, но прихватят при этом гораздо большее число врагов.

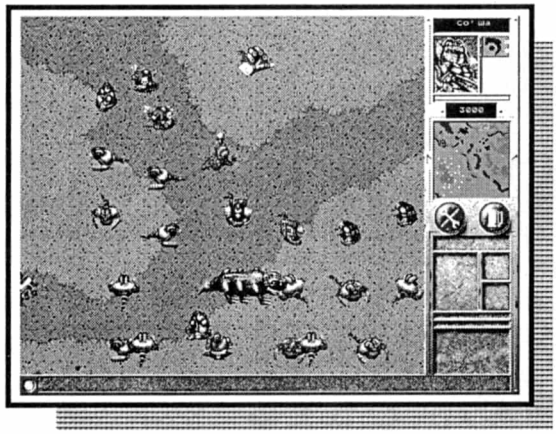
Скрытное применение магии невозможно при игре за эту расу, но вы можете пойти на прорыв в сторону интересующего объекта на грузовике или крейсере, записав предварительно как группу всех, кто войдет в состав экипажа. Прорыв, мгновенная выгрузка и атака, а уж потом попытка улизнуть. Такой способ чреват практически гарантированной потерей отряда прорыва, но уничтожить объект атаки все-таки можно при помощи синхронной магической атаки. Ве-е-е-ечная память героям.

Раса Eaggra

Задача первая

Задание: уничтожьте все силы Obblinox и Tha'Roon. Постройте пять домов, здание администрации и техстанцию. Недоступны для строительства гостиница и колдовской институт.

Фауна: на карте присутствуют Snipe-thorn'ы, Bonca и пара Dinge Vermin'ов. Особенное внимание уделите Dinge Vermin'ам, чье гнездо находится в квадрате В и содержит пару ценных предметов.



Резервы брошены в бой

Местонахождение войск противника: группа воинов Obblinox'ов окружает участок вашего появления в квадрате А. Две группы бойцов Tha'Roon сосредоточены в квадратах Г.

Наличие на карте ценных предметов: два ценных предмета (броня) находятся в квадрате В гнезде Dinge Vermin'ов.

Прохождение миссии: как только ваш отряд появился на карте, то присоедините к себе одного героя и разведчика, что стоят рядом с вашими рабочими и лидером. Затем, не ввязываясь в драку, отступайте к квадрату Б. Там находится один наемник. Присоединив его к своим силам, обследуйте с его помощью квадраты карты, обозначенные как участки Д.

В каждом таком квадрате находится еще по одному наемнику. Верните силы в квадрат Б. Перебейте пару Dinge Vermin'ов и захватите броню, которую стоит распределить между своим лидером и разведчиком, как наиболее ценными персонажами в этой миссии.

Вторым этапом является строительство здания администрации. Как только здание появится на карте, то Obblinox'ы, возмущенные вашим отколом, бросятся уничтожать ваше сооружение. Так как подразделения стартуют из разных углов лагеря, то подойдут они не все сразу. Уничтожьте отряд Obblinox'ов и приступайте к строительству лаборатории, но не стройте дома. После проведения строительства техстанции изобретите биомодификации и подвергните свои подразделения внедрению этих искусственных органов. Теперь, когда ваша наступательная и оборонительная мощь увеличилась, можете приступать к строительству одного дома. Tha'Roon в свою очередь атакуют ваш лагерь, подходя группами по два солдата. После уничтожения данных подразделений можете либо построить еще 4 дома, либо прихватизировать дома в лагере Obblinox'ов, где вы первоначально появляетесь.

Задача вторая

Задание: украсть из оружейного склада (Weapons Depot) в квадрате Д 10 упаковок с оружием и доставить их на островок в квадрате А на светящийся знак.

Фауна: на данной территории обитают Foul Fess'ы, Snipethorn'ы и одна Mondra Harth.

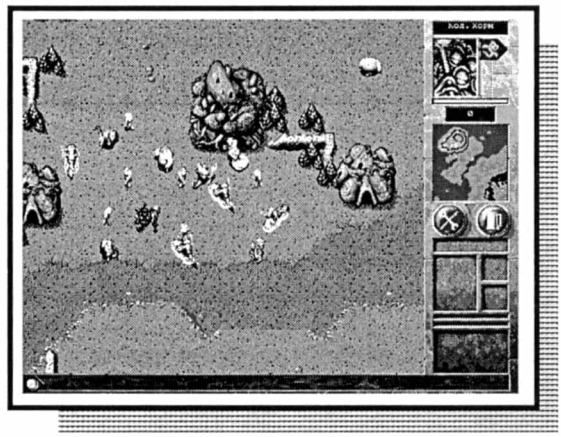
Местонахождение войск противника: вражеские войска расположены в квадрате Д и его окрестностях. Они несут тяжелую службу по охране поселка.

Наличие на карте ценных предметов и персонажей: в квадрате Б находится один офицер-разведчик, наем которого обойдется вам в 1400 единиц ресурса. В квадрате В под охраной Mondra Harth находится довольно много ценных предметов (6 упаковок патронов и 2 упаковки брони). Рядом с этим квадратом, левее, находится еще один герой, волшебник Shama'Li, наем которого ничего не стоит.

Прохождение миссии: оставьте двух рабочих на острове со знаком с самого начала. Они лишь будут занимать место, которое потребуется для других персонажей. По пути следования к квадрату Г соберите обоих персонажей на борт своих судов, ибо все равно к вашим баржам пристанет стая FoulFess'ов, и вам придется пристать к берегу, чтобы их перебить. Следуйте в квадрат Г и высадитесь чуть выше, чтобы не возбуждать нездоровое любопытство со стороны охранников лагеря.

Вы получите двух невидимых разведчиков, которые могут проникать незаметно в лагерь противника. Однако, вход на оружейный склад прикрыт стенкой, которую необходимо разрушить. Как только вы откроете стрельбу по стенке, охрана откроет огонь по вашим воинам. Самый простой способ - зациклить охрану.

Для этого посадите одного из разведчиков на баржу, подплывите к берегу и, высадившись на берег, обстреляйте одного из охранников. После обстрела быстро забирайтесь на баржу и отплывайте от берега так, чтобы вас было видно, но дострелить до вас охранники не могли. Подобный маневр смутит охрану лагеря (персонажи противника начинают вертеться на месте и делать попытки стрелять неизвестно в кого) и позволит вашим разведчикам безнаказанно обстрелять стену. Затем вы можете таскать коробки с оружием безо всякого риска хоть обычными рабочими.



Схватка среди камней

Одним из рабочих разберите кристалличес-кие залежи, чтобы можно было проникнуть в квадрат В, где можно разжиться броней и патронами. Отвезите 10 оружейных упаковок на остров и положите их на значок, после чего миссия будет успешно завершена.

Задача третья

Задание: Накопите 10000 единиц ресурсов. В этом сценарии недоступен для строительства магический институт.

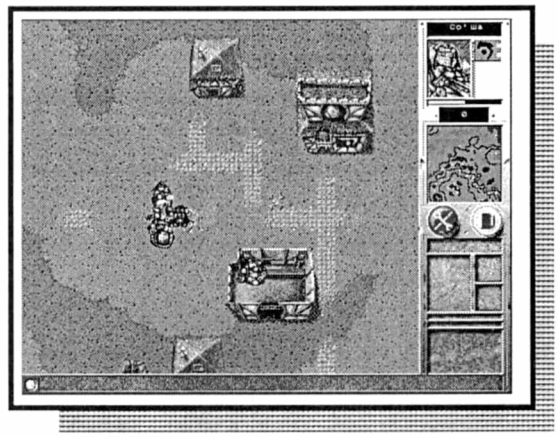
Фауна: присутствуют Snipethorn'ы, Bonca с поросятками, несколько Countenance и Rubble Fiend'ов, а также пара вороватых Dinge Vermin'ов. На карте наличествуют также древесные оборотни - Slinck Weed'ы, так что будьте осторожны, забредая в лесные массивы.

Местонахождение войск противника: две крупные группировки воинов Shama'Li расположены в квадратах А и Б. Также две небольшие группы размещены в квадратах В и Г.

Наличие на карте ценных предметов: в квадратах Д находится по одному магическому свитку. Оба они охраняются оборотнями - один древесными, другой каменным. В квадрате Е находится одна упаковка брони. Также в центре карты находится большое количество разнообразных ресурсов.

Прохождение миссии: проходить миссию можно двумя альтернативными путями. Первый путь заключается в том, чтобы, не проводя крупных военных операций, набрать 10000 единиц ресурсов. Для этого вам придется основательно почистить центр от воинов противника и диких животных, но в целом путь весьма не кровопролитный.

В целом, в центре карты достаточно ресурсов, чтобы набрать 10000 единиц. Построив здание администрации, чтобы было куда сносить добычу, собирать уже готовые, то есть переработанные и готовые к транспортировке, ресурсы лучше при помощи невидимых офицеров-разведчиков, а оставшуюся до 10000 часть можно аккуратно собрать и рабочими под охраной разведчиков. После строительства здания администрации обратите внимание на то, чтобы пресечь поползновения Dinge Vermin'ов похитить ваши ресурсы, так как даже незначительные кражи способны причинить серьезное беспокойство.



Одинокий часовой

Второй путь куда более воинственный и позволяет натренировать и модифицировать достаточно большое число разведчиков и магов, в том числе, и офицеров обоих видов, для проведения дальнейших миссий.

Первый этап - уничтожение группировки Shama'Li в квадрате А. Для проведения карательной акции разделите свой отряд на две части. Рабочие должны остаться на месте, а боевая операция осуществляется воинами под руководством главы клана. По пути вам придется уничтожить группировки вражеских воинов в квадратах В и Г. В состав группировок входят различные по скорости воины Shama'Li, и вы можете использовать эту разницу, осуществляя тактику заманивания противника с помощью одного из разведчиков, у которого присутствует биомодификация - исцеляющий доспех, что позволит ему залечить раны, нанесенные преследователями. В квадрате А войска противника также разделены на небольшие группы, которые вполне реально отманивать от основных сил и уничтожать поодиночке. Каждый ваш воин представляет на этом этапе большую ценность, поэтому зря не рискуйте, давайте время на исцеление своим бойцам. После уничтожения персонажей противника в квадратах А, В и Г можете перегонять своих рабочих для добычи ресурсов и адаптации захваченного поселка Shama'Li под свои нужды. Своим отрядом можете приступать к разрушению зданий, которые тут же ремонтируйте при помощи своего лидера. Особую ценность при захвате представляют собой здание администрации и колдовской институт противника, так как вашей рабочей силе построение такового института на данном этапе недоступно в силу искусственной ограниченности. После адаптации поселка под свои нужды вы можете приступать к добыче ресурсов, но так же, как и в первом случае, рекомендуется озаботиться истреблением Dinge Vermin'ов, чтобы не таскали ваших ресурсов. Вас никто не побеспокоит атаками, но помните, что по накоплении 10000 ресурсов миссия будет окончена. Так что воспользуйтесь ресурсами квадрата А, чтобы подготовить достаточно большое количество офицеров-разведчиков, подвергшихся полной модификации и выучивших все возможные заклинания.

Задача четвертая

Задание: уничтожьте все силы Obblinox на карте. Освободите всех рабочих Eaggra, которые присутствуют на карте, для чего к каждому из них должен прикоснуться член вашего клана.

Фауна: на карте присутствуют вездесущие Snipethorn'ы и одна ящерица Mondra Harth, которая охраняет пачку патронов.

Местонахождение вражеских войск: на карте присутствует 4 охраняемых поселка-концлагеря, где содержатся рабочие, которых вам надо освободить. 3 маленьких поселка отмечены как квадраты А, большой поселок, где сосредоточены главные силы противника, обозначен как квадрат В. Вход в большой поселок охраняет отряд средних размером, составленный из солдат Obblinox'ов. В самом поселке находится несколько отрядов, усиленных магами и несколькими боевыми машинами данной расы.

Наличие на карте ценных предметов и персонажей: в квадрате Г находится 3 предмета, две пачки патронов и одна броня. Одна из этих упаковок патронов находится под телом гигантской ящерицы. В том же квадрате, чуть выше гнезда Mondra Harth, находится маг Shama'Li, который присоединится к вашему отряду, как только какой-нибудь из ваших персонажей прикоснется к нему. В квадрате Д находится боевая машина той же расы, которую вы можете нанять за 1400 единиц ресурсов из 2000, данных вам в начале. В квадрате Е находится целый отряд, который вы сможете заманить к себе на службу абсолютно бесплатно. В квадрате Ж находится одинокий офицер-разведчик, который также присоединится к вашему отряду, как только один из ваших персонажей прикоснется к нему.

Прохождение миссии: направьте свой отряд в квадрат Г. Если в вашем отряде есть маги, то уничтожьте ящерицу с помощью метеоритного дождя. Заманите к себе мага и боевую машину из квадрата Д. Направьте часть сил в квадрат Е для привлечения отряда, который базируется в том квадрате, на свою сторону. Еще одна группа ваших бойцов должна привлечь на вашу сторону офицера-разведчика на сторону своего клана. После этого объедините свои силы и атакуйте малые поселки в квадратах А. Будьте внимательны, в некоторых домах прячутся солдаты противника.

Уничтожив силы противника в малых поселках и освободив рабочих, вы можете атаковать противника в районе большого поселения. Первоначально уничтожьте силы врага в квадрате Б, для заманивания можете использовать разведчика, который, выстрелив по врагу, устремится за спину своих основных сил. Противник, как всегда, постарается уничтожить именно этого воина, бесстрашно подставляясь под огонь остальных ваших героев. Точно так же уничтожайте небольшие отряды противника, заманивая их под огонь один за другим. Уничтожив врага, прикоснитесь к каждому из рабочих, тем самым освобождая их.

Миссия пройдена.

Задача пятая

Задание: пригнать приданный грузовик с ценным монументом к знаку, расположенному в деревне Shama'Li. Деревня захвачена ударными силами Tha'Roon во главе с самим первым министром (Prime Minister of Death).

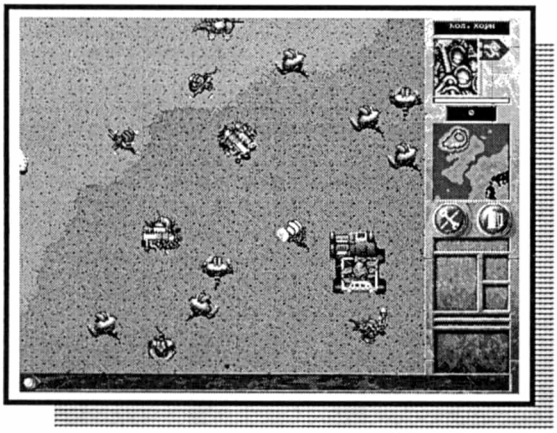
Фауна: здесь наличествуют только Bonca и Snipethorn'ы.

Местонахождение войск противника: враг расположен на двух островах. Средние по размерам отряды защищают квадраты А и В, где расположены переправы. Основные силы Tha'Roon сосредоточены в квадрате Г. В квадрате Б находится самый маленький отряд.

Наличие на карте ценных предметов и персонажей: пара упаковок патронов находится в квадрате А, а две упаковки брони в квадрате В. В общей сложности три героя расы Shama'Li находится в квадрате Г, но смысл издевательства в том, что только сломив главные силы врага, вы сможете получить к ним доступ.

Прохождение миссии: выдвиньтесь в квадрат А, но не подходите к переправе на радиус видимости разведчика, так как сам мост охраняется группой разведчиков противника, часть из которых невидима. Истребите всех Snipethorn'ов, ползающих в округе, для того, чтобы в решающий момент они не отвлекали ваших бойцов от схватки с противником, постреливая в спину. Разбирать очаги обороны противника лучше всего заманиванием с помощью приданных наемников, на которых желательно наложить заклятие исцеляющего прикосновения **(Regenerative Touch)**. В крайнем случае, заманивание можно осуществлять при помощи подчиненной заклятьям голоса природы **(Nature Voice) Bonca**.

Разбив противника в квадрате, вы сможете перейти на другой берег и попасть на остров, где расположена деревня Shama'Li. Для обеспечения переправы можете воспользоваться своими боевыми машинами - артустановками. За счет большого радиуса их действия можно очень удачно уничтожать врагов, пользуясь тем, что остров имеет форму спирали. Ваши разведчики должны выступать как корректировщики огня, заранее разведывая силы противника впереди основных сил и, таким образом, помогая своим артустановкам получить целеуказания. Когда противник уж очень скучился, "помогайте" ворогам метеоритным дождем.



"И снова бой, покой нам только снится"

Расчистив путь от врага, гоните грузовик с ценным грузом на островок, к светящемуся знаку, расположенному в центре острова.

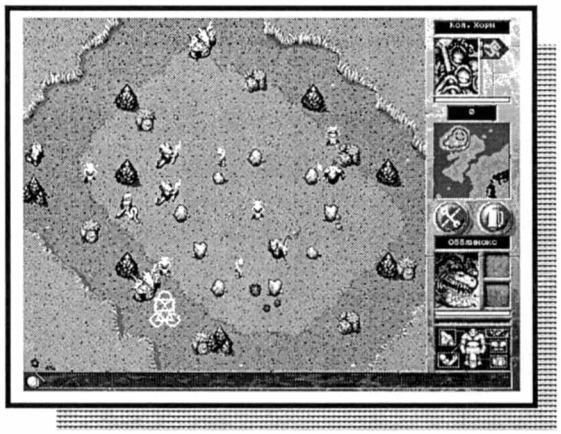
Миссия пройдена.

Задача шестая

Задание: уничтожить трех лидеров расы Obblinox в городе, расположенном в квадрате В и выше.

Фауна: на карте довольно большое число Ionic Brackus'ов, немного Bonca и две ящерицы Mondra Harth. Также по лесам прячутся лесные оборотни - Slinck Weed'ы.

Местонахождение войск противника: средние по размерам отряды противника находятся в квадратах А. Довольно крупный отряд, усиленный магами и боевыми машинами, находится в квадрате Б. Довольно крупные силы защищают квадрат В, а концентрация сил в поселке данного квадрата гораздо ниже.



Obblinox'ы стерегут свои святыни

Наличие на карте ценных предметов: в каждом из квадратов А находится по две упаковки патронов и по одной упаковки брони.

Прохождение миссии: появившись на карте, ваш отряд подвергнется целому циклу атак из квадратов А и Б. Для того, чтобы уменьшить плотность потока желающих вас оскальпировать, отведите свой отряд в верхний правый угол карты, где отбиваться будет проще. Когда ваши войны уничтожат особо активных противников, то можете заманивать врага при помощи одного из своих офицеров-разведчиков.

Постепенно очистив квадрат Б от противника, вы можете основать в этом квадрате свой поселок. Главное - прочешите своими воинами лес в округе, выявляя лесных оборотней, чтобы предотвратить опасность нападения на ваших рабочих во время сбора ресурсов. Постройте поселок и вырастите трех-четырех крестьян для сбора ресурсов в окружающих лесах. Вы можете использовать своих магов для выращивания деревьев взамен срубленных вашими рабочими. Как только вы осуществите строительство гостиницы и наем необходимого числа рабочих, направьте усилия найма на героев. Тогда вы через некоторое время сможете получить доступ как минимум к двум героям, один из которых - маг Shama'Li, обладающий заклинанием дальновиденья (Seer), помимо прочего, позволяющим находить мины противника, что пригодится вам при штурме поселка.

В квадрате Г постройте укрепрайон из силовых полей и мин, что позволит вам остановить основную массу войск противника. Постройте техстанцию и повысьте уровень одного из рабочих до инженера, а оставшимися усильте свой отряд, переквалифицировав их в разведчиков. Два инженера быстро построят требуемый укрепрайон, для чего достаточно смастерить 6-7 рядов силовых барьеров и наставить 4-5 рядов мин. Эффективность минного поля значительно повышается, если вы построите обычные стены таким образом, чтобы направить войска противника, которые не разрушают стен при движении, на минные поля, количество мин в которых можно таким образом сократить, что благоприятно скажется на времени и финансах.

Постройте одним из своих инженеров грузовик и произведите заманивание противника к укрепрайону, где предварительно сосредоточьте основные силы, чтобы уничтожать тех, кто прорвется сквозь все ловушки по трупам товарищей. При заманивании учтите, что из квадрата В к квадрату Г ведет два пути. Вам необходимо выбрать для отступления такой путь, на котором противника встретит наибольшее число защитных барьеров и мин.

Уничтожив силы противника, вы можете вторгнуться в его поселок и уничтожить лидеров кланов противника, которые прячутся в домах.

Задача седьмая

Задание: уничтожьте силы Tha'Roon. Финальная миссия за данную расу.

Фауна: особого разнообразия нет, но на карте присутствуют Snipethorn'ы, Rubble Fiend'ы, Bonca с поросятами, а также один экземпляр гигантской ящерицы.

Местонахождение войск противника: в квадратах А и Б расположено по небольшому отряду противника, каждый из которых охраняет дом. В самом поселке находится еще 3 крупных отряда и некоторое число групп по 3-4 воина, не представляющих опасности для ваших сил. Крупные отряды, усиленные магами, находятся в квадратах Е, Ж и З.

Наличие на карте ценных предметов: одна упаковка брони находится в квадрате А, рядом с домиком. Три упаковки патронов находятся в квадрате В.

Прохождение миссии: на первом этапе стоит уничтожить группы противника в квадратах А и Б. Будьте осторожны, так как с южной стороны каждого объекта, на некотором отдалении от него, заложены мины. Поэтому атаковать эти группы надо с востока, соблюдая повышенную осторожность, так как в квадрате Б может присутствовать невидимый офицер-разведчик, а также еще один разведчик прячется в доме.

Отступите своим отрядом в квадрат Г, постройте здание администрации и начинайте сбор ресурсов. С помощью магов подновляйте окрестные леса, что позволит вам собрать сколь угодно много ресурсов с ограниченной площади.

Постройте в квадрате Д укрепрайон воронкообразной формы. Стенами воронки могут послужить обыкновенные стены, а уж чем наполнить саму воронку, легко догадаться - мины и силовые поля через ряд. Воронка должна быть обращена горловиной к наступающему противнику. В носике воронки, куда будет отступать заманивающий грузовик, расположите "комитет по встрече" из стрелков. В самом поселке мин обнаружено не было. Часть солдат противника прячется в домах.

Последовательно выманите и уничтожьте войска противника из квадратов Е, Ж и З. Как только вы уничтожите двух лидеров из квадрата З, организованное сопротивление противника прекратится, каждый будет сам за себя. Добейте остатки вражеских войск, прочесав поселок.

Тактические советы при игре за расу Eaggra

Вашей основной ударной силой являются разведчики, которые выступают как лучшие воины этого класса в игре.

Строительство солдат нерентабельно, так как их параметры атаки ниже всякой критики.

Наиболее ценным заклинанием является "рост деревьев", которое позволяет вырастить новые деревья вместо срубленных. Таким образом, при наличии магов, знающих это заклинание, вы можете развиваться, даже имея "три деревца" рядом с поселком, причем скорость роста будет ограничена только количеством магов в вашем отряде.

Использовать магический метеоритный шторм не стоит вблизи своих порядков, иначе некоторые из ваших воинов могут в горячке боя забежать под него. Лучше применять такой дождь магами, выдвинувшимися вперед перед основной группой ваших войск, а затем отвести выполнивших заклинание волшебников к строю.

При заманивании противника применяйте заклинание "дружественная поверхность", которое повышает скорость своего субъекта.

Боевая машина данной расы имеет самый большой радиус ведения огня, больший, чем собственный радиус обзора. Таким образом, этой машине необходим корректировщик, который обнаружит врага еще на подступах. На эту роль лучше всего подходит невидимый разведчик. Применять такие машины желательно как минимум по 2-3 штуки в группе, иначе эффективность теряется, так как враг может добежать до одной машины, а ведь она не приспособлена для рукопашной. Если же машин несколько, то какая-нибудь из не атакованных всегда выстрелит обидчику своей товарки в затылок.

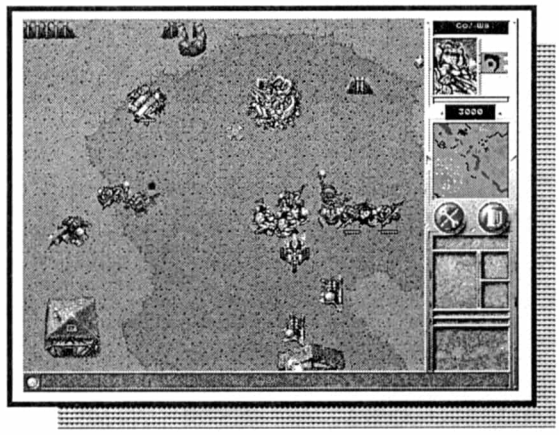
На начальных стадиях миссии, когда дороги каждые рабочие руки, активней применяйте своего лидера, так как он, будучи способен к строительству и добыче ресурсов, позволяет вдвое увеличить темпы роста поселка.

Раса Shama'Li

Задача первая

Задание: уничтожить силы Tha'Roon. Техстанция и военный институт недоступны для строительства.

Фауна: на карте присутствуют в большом количестве Bonca, а в лесах прячутся Slinck Weed'ы.



Стычка на окраине деревни

Местонахождение войск противника: группа воинов противника расположена в самом начале в квадрате А, и один солдат нашел себе прибежище несколько восточнее, в квадрате Б.

Наличие на карте персонажей: в квадрате В, среди стада Bonca, прячется герой-разведчик расы Tha'Roon. Он присоединится к вашему отряду всего за 1000 ресурса. В квадратах Г находится по рабочему. Их наем обойдется по 900 единиц ресурса.

Прохождение миссии: с самого первого момента начинайте строительство гостиницы одним из своих рабочих. Второго направьте на добычу ресурсов к залежам кристаллов, расположенным чуть ниже вашего поселка на побережье. Ваша задача - ударными темпами построить колдовской институт, изобрести заклинания основной группы и выучить их. Особенно ценны два заклинания - супервоин и исцеление. Первоначально параметры атаки ваших воинов отнюдь не высоки, заклинание супервоина увеличит эти параметры, а заклинание исцеления поможет залечить раны, полученные в рукопашном бою.

Ваша задача после построения колдовского института сводится к расширению поселка путем строительства домов, найму дополнительного числа рабочих и тренировке их как магов. Попутно происходит изучение заклинаний двумя-тремя магами, которых вы потом планируете произвести в офицеры. По мере того, как будет расти число магов в вашем отряде, можно будет увеличивать число офицеров-магов, которые могут разработать и выучить еще пару заклинаний расширенного уровня.

С течением времени враг будет находить ваш поселок, но это будут только отдельные персонажи, уничтожение которых многократно превосходящими силами не должно вызвать у вас осложнений.

Когда вам надоест производить офицеров-магов и ждать, не забредет ли какой прохожий солдатик Tha'Roon на огонек, переходите к поискам неприятеля самостоятельно. Всего на карте 7 бойцов Tha'Roon.

Задача вторая

Задание: уничтожить силы Obblinox на карте, никаких изобретений, кроме баржи или моста, не предвидится.

Фауна: на карте присутствуют старые добрые Bonca, а также древесные оборотни Slinck Weed и каменные оборотни Rubble Fiend. В море, в районе базы Obblinox'ов, плавает несколько Foul Fess'ов, а на острове рядом с базой находится гнездовье Snipethorn'ов. На соседнем острове гнездовье - Dinge Vermin'ов.

Местонахождение войск противника: войска противника охраняют собственный поселок в квадрате В.

Наличие на карте ценных предметов: в квадрате А находится гнездо Dinge Vermin'ов, которое стоит ликвидировать прежде, чем вы приступите к строительству своего поселка. В гнезде вы сможете разжиться некоторым количеством ресурсов. На этом же острове находится стоящая на приколе баржа, ценность которой весьма сомнительна. В квадрате Б, под охраной двух Rubble Fiend'ов, находится разбитый крейсер, который можно восстановить при помощи рабочего и, соответственно, присвоить. С помощью этого крейсера предполагается проводить операцию против островного поселка Obblinox'ов.

Прохождение миссии: переместите свой отряд в квадрат Г, где вам предстоит основать поселок и пройти путь экономического становления.

Прежде чем приступать к строительству поселка, уничтожьте гнездо Dinge Vermin'ов в квадрате А, чтобы предотвратить кражу ресурсов. Если уж вы пришли в тот район, то уничтожьте каменных оборотней - охрану разбитого крейсера.

С помощью своих воинов аккуратно расчистите от лесных оборотней лес вокруг вашего поселка, а по мере расширения территории, на которой вы планируете собирать ресурсы, проведите еще несколько рейдов, направленных на уничтожения зловредных лешаков. Обнаруживать местонахождение Slinck Weed'ов довольно легко при помощи заклинания ясновиденья, с его применением оборотни, находящиеся на подвергшейся воздействию заклинания площади, будут заметны на мини-карте, как белые точки.

После зачистки леса от враждебных форм жизни можно заняться активной добычей ресурсов, а после накопления средств - и уничтожением оппонентов. При формировании отряда уделите внимание офицерам-разведчикам и обычным офицерам. Вам придется вести боевые действия на ограниченном пространстве вражеской базы, где придется брать врага не числом, а силой. Постарайтесь добиться того, чтобы вам предложили нанять героя-мага расы Eaggra, который знает заклинание метеоритного шторма. Он очень действен на первых этапах штурма.

С помощью крейсера, который должен посновать челноком, доставьте силы вторжения на остров в квадрате Д. Этот островок удобен тем, что от атак с его направления прикрывает базу всего один отряд. А в верхней части базы находится домик, в котором прячется вражеский лидер, ликвидация которого существенно облегчит вашу задачу. Используя крейсер, завлеките отряд охраны в верхнюю часть острова, прямо на побережье. Расстояние таково, что при наличии в вашем отряде героя-мага Eaggra он без труда применит метеоритный шторм по головам столпившихся внизу воинов Obblinox'ов. Таким образом можно уничтожить если не все силы противника в верхней части острова, то по крайней мере значительную их часть. Постройте мост между островами, если он, конечно, изобретен. Перед тем, как ступать на вражий остров, просмотрите территорию высадки при помощи заклинания ясновиденья. Без этого вы рискуете потерять кого-нибудь на минах, которыми заботливые хозяева встречают незваных гостей. Все тем же ясновиденьем найдите дом, в котором прячется вражеский лидер. Это основная цель вашего отряда. После уничтожения лидера отряды противника перестанут оказывать вам согласованное сопротивление, и вам останется лишь перебить их поодиночке. Прежде чем ступать на новую часть острова врага, просмотрите ее с помощью ясновиденья, чтобы не кусать локти впоследствии, когда кто-нибудь из ваших обнаружит мины головой.

По окончании миссии включите в состав своих постоянно действующих сил одного рабочего, а лучше всего, инженера.

Задача третья

Задание: эскортировать ученого расы Obblinox до поселка этой расы, который находится в квадрате А, после чего поместить ученого на светящийся знак в центре поселка. Фактически, проводить надо только до подъезда, до переправы в квадрате Б.

Фауна: присутствуют Snipethorn'ы и Slinck Weed'ы.

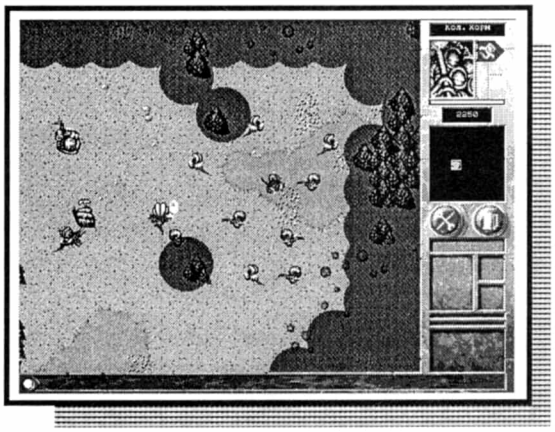
Местонахождение войск противника: в квадратах В находится несколько воинов Eaggra, чуть выше квадрата Д небольшая группа из воинов Tha'Roon, прикрывающих вход в свой поселок. В квадрате З еще одна маленькая группа, которая уже непосредственно прикрывает подход к переправе в квадрате Б.

Наличие на карте ценных предметов и персонажей: в квадрате Ж находится одна упаковка патронов, которую вы все равно обойти не сможете. В квадрате И расположен герой-разведчик расы Shama'Li, который присоединится к вашему отряду за 600 единиц ресурса. В квадрате К еще один герой-разведчик, но только расы Tha'Roon, который оценивает свою помощь несколько дороже, в 1000 ресурса.

Прохождение миссии: самое главное - довести ученого до знака и сохранить не только его, но и своих воинов. Самый безопасный способ эскорта, когда ученый следует на расстоянии примерно 5-6 клеток от сил сопровождения.

Вы можете послать одного из своих разведчиков в квадрат И, чтобы рекрутировать стоящего там героя. Затем героя и вербовщика отправьте на соединение с главными силами, которые, после получения дополнительной огневой и магической мощи, без труда прорвутся к мосту в районе Г. Вы можете заранее уточнить маршрут при помощи ясновиденья.

Для того, чтобы выйти в квадрат Д, вам придется пройти небольшой лабиринт. Лучше всего - выяснить маршрут при помощи ясновиденья, а уточнить его одним из разведчиков. Только после этого стоит загонять в теснины лабиринта остальной отряд. Уничтожив заслон Tha'Roon, направляйтесь к переправе в квадрате Е. Расправьтесь с гнездом Snipethorn'ов, не доверяя их показному миролюбию, и возьмите упаковку патронов. Расстреляв стену, что загораживает выход из гнезда в лес, направляйтесь в квадрат З, откуда, прикончив последний заслон Tha'Roon, вы попадаете в квадрат Б к парому. Посадите на этот паром ученого и отправьте на другой берег, где вы без труда найдете пункт назначения.



Разведка боем

Задача четвертая

Задание: доставить героя-мага расы Eaggra в здание администрации, к светящемуся знаку. Искомый объект, одетый в синюю хламиду, находится в квадрате А за забором в компании 3 рабочих и одного рядового мага.

Фауна: вас вряд ли обеспокоят Bonca с поросятами и Snipethorn'ы. Но, в принципе, хороший Snipethorn - дохлый Snipethorn. То же можно сказать и о чрезмерно агрессивных поросятах Bonca.

Местонахождение войск противника: на карте присутствуют войска двух рас - Obblinox и Eaggra. Войска Eaggra, состоящие в основном из разведчиков и усиленные боевыми машинами - артустановками, сосредоточены в квадрате А. Войска Obblinox контролируют несколько довольно важных мест на карте. Из них особо выделим квадраты В и Ж.

Наличие на карте ценных предметов и персонажей: в квадрате Б находится офицер-маг, которого можно присоединить к своему отряду, прикоснувшись к нему одним из своих подразделений. В квадрате Д находится одна упаковка брони и одна упаковка патронов. В квадрате Е один из ваших воинов может усилить свою огневую мощь за счет еще одной упаковки патронов. В квадрате И также можно найти одну упаковку патронов.

Прохождение миссии: при формировании команды для прохождения данной миссии вы должны присоединить к своему отряду рабочего или инженера, а если такового нет, смириться с переквалификацией одного из своих воинов в рабочего. Это связано с тем, что ваш отряд появляется на острове, с которого на большую землю ходит паром, но у вас 0 ресурсов и ни одного приданного рабочего. Даже если у кого-нибудь из ваших воинов и завалялся сундук единиц на 500 ресурса, то все равно, дальнейших проблем он не решит. Также при формировании команды рекомендуется включить в нее одного офицера-разведчика с полным набором заклинаний и одного офицера-мага, знающего заклинание призыва.

Итак, посылайте своего рабочего на добычу ресурсов, благо на островке есть что и откуда добывать. Затем переправляйте свой отряд, за исключением рабочего, который, как негр на плантации, должен добывать для вас ресурсы, и освободите мага из плена. Охрана небольшая, а потому это не должно вызвать у вас особых проблем.

Следующий этап, пожалуй, самый сложный за всю миссию. В квадрате В находится два мага, разведчик и лидер клана Obblinox. Самой большой проблемой являются маги, очень активно применяющие заклинание огненной стрелы, от которого ваши слабо бронированные воины мрут, как мухи в мороз. Вам необходимо тщательно подготовить атаку. Ваши маги должны призвать на службу как можно больше животных, чтобы они отвлекли при атаке огонь на себя. После уничтожения разведчика и магов атакуйте и уничтожьте лидера Obblinox. Как только он погибнет, оставшиеся без управления подразделения Obblinox перестанут интересоваться вашими воинами. Таким образом, вы сможете беспрепятственно пройти мимо их постов.

Осуществите переправу на другой берег в районе Г, а затем еще раз в квадрате Ж. Очистите квадрат К от животных, особое внимание уделите Bonca Fledgling'ам, то бишь поросяткам, и Snipethorn'ам с их неодолимой тягой к разрушениям. После чистки переправьте в квадрат своего рабочего, который к тому времени вряд ли что-то оставит от лесных насаждений в зоне высадки. Постройте еще одно здание администрации, одну гостиницу и начинайте сбор ресурсов и наем рабочих. По мере появления средств, постройте колдовской и военный институты, а также еще одну техстанцию, чтобы не терять времени и рабочих рук в перерывах между изобретениями, гоняя рабочего, а также персонажей для проведения биомодификаций на остров.

Добыча ресурсов не является проблемой в этом квадрате, так как их там на многие десятки тысяч. Накопив сумму этак тысяч в 20, начинайте строительство укрепрайона в квадрате Л. Там имеется довольно удобное, узкое место для этих целей, так что вам не придется особенно тратиться. Заминируйте проход и наставьте там защитных барьеров. Затем постройте грузовик и заманите врагов с его помощью в свои гостеприимные объятия, то есть на минное поле. За вашим грузовиком пойдет довольно много разведчиков, а часть из них невидима. Поэтому не угоняйте грузовик далеко от "комитета по встрече" противника, то есть отряда, который будет добивать тех врагов, кто сможет преодолеть защитное поле, чтобы ваши воины заодно защищали ценное имущество.

После уничтожения отряда противника можете переходить в атаку. Проверьте с помощью ясновиденья, не осталось ли кого в поселке. Это главным образом обусловлено предосторожностями в целях обеспечения безопасности спасенного героя-мага. Прикоснитесь одним из своих подразделений к указанному персонажу и отконвоируйте мага на свой остров, где и загоните в здание администрации.

Задача пятая

Задание: задачей вашего отряда является обнаружить башню Dawning Place и войти на светящийся знак рядом с ним своими воинами.

Фауна: на этой карете она представлена довольно полно. Slinck Weed'ы и Rubble Fiend'ы, как всегда, ждут своего часа, чтобы выпрыгнуть из засады, порадовав вас. Славный Dinge Vermin не прочь натаскать ресурсов из ваших загашников, а добродушные Foul Fess'ы всегда готовы пустить ваши баржи на дно. Маленькие "проказники" Snipethorn'ы также не прочь развлечься, оплевывая ваших воинов. Мирные и полезные в этой миссии Bonca также присутствуют.

Местонахождение войск противника: при появлении на карте ваш отряд будет атакован небольшими силами Tha'Roon, которые, к счастью, будут подходить к месту вашего появления постепенно. Крупный отряд находится в квадрате А, а также весьма сильные группировки удерживают квадраты Б и В. На данной карте присутствует большое количество рассеянных подразделений, не образующих крупных отрядов с самого начала, но обладающих способностью устремляться на помощь своим вступившим в схватку собратьям.

Наличие на карте ценных предметов и персонажей: в квадрате Е находится упаковка брони. В квадрате Г находится группа из одного мага, наемника и боевой машины - голема. В квадрате А находится воин-десантник Tha'Roon, готовый за 1000 единиц ресурса предать интересы своей расы. Он чрезвычайно полезен, особенно на начальной стадии развития. В том же квадрате имеется магический свиток с заклинаниями. На месте вашего появления на карте имеется один рабочий, присоединять которого к своему отряду с самого начала миссии не следует ни в коем случае. Первоначально вам надо уничтожить всех тех воинов противника, которые попытаются уничтожить ваш отряд с самого начала миссии.

Прохождение миссии: как только начнется миссия, постарайтесь всем отрядом прорваться в квадрат Г, чтобы усилить свой отряд за счет находящейся там группы. После чего, использовав усиливающие заклинания, атакуйте вражеские силы, причем желательно сделать это прежде, чем группировка противника на месте вашего первоначального появления станет достаточно сильной, чтобы произвести этот же фокус с вашим отрядом. Бейте врага поодиночке.

Когда вы расправитесь с врагом на данном участке карты, можете приступать к решению задачи по накоплению 1000 единиц ресурса для найма десантника. В квадрате Д присутствует здание администрации, пока не принадлежащее вам, его можно и нужно захватить, так же, как и присоединить рабочего к своему отряду. Прежде чем начинать накопление ресурсов, уничтожьте Dinge Vermin'a, который скрывается рядом со зданием администрации, чуть правее и ниже. На начальном этапе важны все ресурсы, которые вы можете добыть. На небольшом островке, который находится чуть выше здания администрации, имеется целая россыпь сундучков с ресурсами (их можно перетаскать при помощи десантника), пара сундучков находится левее здания администрации, у небольшого озерца. Вполне допустимой является охота на Bonca, так как даже пара тысяч единиц ресурсов поначалу лишней не будет. Еще один метод, правда, довольно рискованный, заключается в том, что с помощью прыгучего десантника можно попробовать утянуть ресурсы, которые аккуратно разложены около здания администрации и гостиницы. Вашего храброго прыгуна будут атаковать, но только в тот момент, когда его ноги будут касаться земли. Вывод очевиден - прыгайте и хватайте ресурсы, а потом уносите ноги при помощи все тех же прыжков.

К сожалению, всех ресурсов, которые находятся на том пустынном клочке суши, который отведен вам первоначально в качестве плацдарма, будет все равно мало для полноценного развития. Вам придется перейти в наступление на один из островов, обороняемых крупными силами противника. Хотя мысль о десанте на баржах довольно соблазнительна, не советуем ее реализовывать на этом этапе. Воины противника могут обнаружить и уничтожить ограниченные силы десанта. Для пущего удобства проще построить мост и воспользоваться этим средством уже для переправы. Для обеспечения строительства вам понадобится уничтожить всех противников, толпящихся на берегу. Ваши офицеры-разведчики, при наложенном на них заклятии супервоина, могут поражать цели на дальних дистанциях безнаказанно, не подвергаясь ударам противника. Заманивайте врага к побережью при помощи десантника, но не задевайте крупную группировку войск противника, которая находится на левом берегу. Если вы привлечете ее внимание к себе, то придется уничтожать ее всю на дальней дистанции, что чрезмерно увеличит длительность игры, но при этом, не скроем, практически гарантирует вам отсутствие каких бы то ни было потерь.

Если все прошло благополучно, вас не заметил враг и ваш рабочий построил мост, переправляйте основные силы на остров и уничтожайте подлого врага. Можно заманить врага при помощи десантника на мост и перебить в порядке поступления, что довольно несложно и также поможет вам избежать существенных потерь.

Главной ценностью вновь захваченного острова является то, что на нем довольно много леса, который ваши рабочие переработают на ресурсы. Это поможет вам создать достаточно сильные и многочисленные силы вторжения на большую землю.

Вам нет необходимости завоевывать еще один остров, так как это приведет к неоправданному росту временных затрат. Постройте 4-5 барж и набейте их под завязку своими воинами, притом лучше разведчиками. Аккуратно обогните островок и произведите высадку в квадрате И. Первоначально данное место практически не обороняется, но на помощь здешним пограничникам устремится группировка из квадрата А, а ее следует принимать в расчет. После высадки и боев с воинами Tha'Roon вы должны выйти в квадрат Ж и переправиться через перешеек. В квадрате З находится лидер клана Tha'Roon и пара Rubble Fiend'ов, которые охраняют тот самый знак, на который вы должны загнать своих воинов.

Задача шестая

Задание: вам предстоит отыскать некие таблички (квадрат Б) и доставить их на светящийся знак в квадрате А.

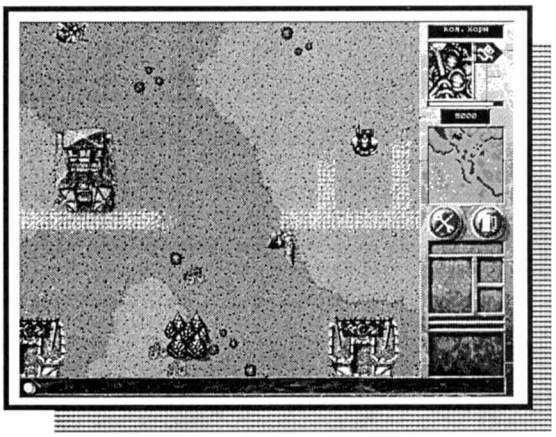
Фауна: встречаются Slinck Weed'ы, Rubble Fiend'ы, Snipethorn'ы и Ionic Brackus'ы. Рядом со знаком находится ящерица Mondra Harth, но ее можно не опасаться.

Местонахождение войск противника: крупный отряд находится в квадрате В, а остальные силы распылены по карте таким образом, что не образуют групп более 3-4 бойцов одновременно.

Наличие на карте ценных предметов и персонажей: на карте разбросано большое количество ресурсов, использование которых весьма сомнительно. В квадрате Г находится две упаковки брони и две упаковки патронов, а в квадрате Д находится магический свиток. Несколько персонажей размещено на карте, и из них особенную ценность представляет собой голем, что содержится за загородкой в квадрате Е, и герой-маг в квадрате Ж, наем которого обойдется вам в 1750 единиц ресурсов. Их можно присоединить к своим силам до вступления в наиболее сильные бои, а остальные персонажи могут стать доступны только тогда, когда вы достаточно глубоко войдете в лабиринт.

Прохождение миссии: в начале миссии присоедините героев из квадратов Е и Ж к своему отряду, а затем приступайте к продвижению в лабиринте. В этой миссии нет ничего особенно сложного, при таком соотношении сил вы без труда должны смести любые заслоны.

Учтите, что применение мага расы Obblinox особенно эффективно при больших скоплениях неприятеля, так как заклинание огненной стрелы действует сильно и быстро. Только помните, что в вашем отряде есть воины, способные сражаться только врукопашную, как-то: лидер и голем, и вам придется следить, чтобы они не попадали под удар боевого заклинания. Лучше всего использовать такого мага для затравки боя, чтобы, уничтожив столько врага, насколько достанет магической энергии, затем отойти за спины своих основных воинов.



Не теряй бдительности - враг уже близко

Опорные точки маршрута нанесены на карту крестами.

Когда вы дойдете до квадрата Б, разбейте стену, уничтожьте древесного оборотня Slinck Weed'а и возьмите таблички одним из персонажей, которого затем направьте к светящемуся знаку. К сожалению, здесь имел место небольшой сбой, а потому советуем выбросить магический свиток, если вы его взяли, перед тем, как входить на знак.

Задача седьмая

Задание: своего лидера, у которого должны быть среди предметов захваченные на предыдущем задании таблички, поместите на позицию на светящемся знаке в центре деревни, в круге из камней. Вокруг, в промежутках между камнями, расставьте 9 офицеров-магов.

Фауна: гарантирована встреча с Bonca'ами, Rubble Fiend'ами и Slinck Weed'ами.

Местонахождение войск противника: четыре крупных группировки воинов противника. Небольшая группа Obblinox находится в квадрате А, также воины этой расы входят в состав еще двух групп. Объединенная группировка Obblinox и Eaggra размещается в квадрате Б, а группа Obblinox и Tha'Roon удерживает позиции в районе разгромленной деревни Shama'Li в квадрате В. Крупная группировка Tha'Roon, усиленная магами, обороняет квадрат Г.

Наличие на карте ценных предметов: в квадрате Д находится островок, на котором пристроена упаковка патронов.

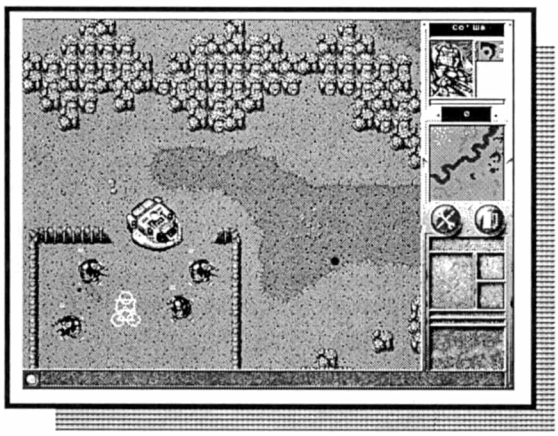
Прохождение миссии: в начале миссии вы станете свидетелем уничтожения деревни Shama'Li противником, но не пытайтесь спешить на помощь, а не то нарветесь на засаду. Смиритесь с тяжелой утратой и затаите черную злобу в сердце, вы сумеете отомстить кровожадным супостатам.

Наиболее важным является то, что для достаточно спокойного прохождения задания на одном из предыдущих этапов вам нужно ввести в свою компанию одного рабочего или инженера. Если же такового в вашем бравом воинстве нет, то обязательно сохраните одного-двух рабочих из числа жителей уничтожаемой деревни. Спрятать их от карателей довольно легко, но вот вывезти из деревни несколько сложнее, так как потребуется осуществление целой операции по прикрытию. На входе в деревню, под охраной нескольких разведчиков Eaggra, пристроен крейсер. В верхней части деревни находятся один наемник и один солдат, их судьба - отвлечь охрану от крейсера. Эти двое должны пройти мимо воинов противника, но не вступать в схватку, а увести погоню как можно дальше. Их обязательно расстреляют, но ваши рабочие получат время добежать до крейсера. Уводите этот корабль на воздушной подушке в море, так как это - единственный достаточно надежный способ оторваться от погони. Обратите внимание на карту, в квадрате Ж есть островок, который является достаточно безопасным местом, чтобы в центре него можно было отсидеться.

На начальном этапе ваша задача - прорваться к одному из мест, где возможна добыча ресурсов, желательно в квадрат Е. Для этой цели необходимо уничтожить группу противника в квадрате А, что, вследствие ее малочисленности, не должно вызвать особых затруднений. Когда убедитесь, что опасности нет, то можете перегнать своего рабочего или рабочих в этот квадрат и приступать к строительству здания администрации, а затем и других сооружений. Строить дома не стоит, гораздо проще ломать дома противника, а затем восстанавливать их как свои, так получается гораздо дешевле.

Для пущего спокойствия желательно уничтожить постепенно все группировки противника. Его отряды обороняются разрозненно и становятся легкой добычей. Только не стоит нападать самому, а применяйте лучше маневр с заманиванием преследователей в засаду. Для этого можно использовать крейсер, который находится в квадрате А. Посадите в него рабочего и катайтесь к вражеским группам, выманивая их поодиночке. Рекомендуется такой порядок очистки квадратов от противника: квадрат Б, квадрат В, а лишь затем квадрат Г. Обязательно уничтожение противника в квадратах Б и В, так как без этого вы не сможете спокойно продолжать выполнение задания.

После уничтожения противника можете приступать к выполнению задания. Для этого вам понадобится 9 офицеров-магов, а вот для этого придется вырастить целую орду обычных магов. Желательно построить не одну, а 3-4 гостиницы, так как рабочих, которых можно натренировать, как магов, понадобится также очень много. Дальше все просто, нанимаете рабочих, тренируете как магов, а одного из 5 магов можно сделать офицером. Так что считайте сами, сколько вам понадобится рабочих.



Броневик готов давить врага

На этом этапе ресурсов, добытых в квадрате Е, может не хватить, а потому по мере вырубки леса в квадрате Е стоит построить еще одно здание администрации в квадрате В и перегнать туда рабочих, пусть работают без перерывов.

Когда у вас будет девять офицеров-магов, выполните то, что указано в задании.

Тактические советы при игре за расу Shama'Li

Ваша основная ударная сила - разведчики, притом лучше офицеры-разведчики, способные применять магию из заклинаний базовой группы, усиливающих их параметры.

Применять солдат стоит только при массовых побоищах, притом изолированными, то есть не смешанными с другими видами персонажей, группами. Это связано с тем, что наилучшим образом качества солдат данной расы раскрываются именно в рукопашной, куда остальным персонажам лезть просто не следует, хотя и у разведчиков есть кое-какие способности к такому виду боя.

Представьте, что ваши воины - крестоносцы, которые настолько набожны, что и подраться не могут без того, чтобы не помолиться. Ваша молитва - заклинание супервоина. Естественно, применять его следует только на разведчиков и магов, но если вы захотите предать дополнительное ускорение своим солдатам, то можно и на них.

Используйте заклинание ясновиденья для выяснения предполагаемых маршрутов, наличия на них вражеских невидимых разведчиков и мин.

Используйте заклинание призыва для мобилизации животных. При атаке очень хорошо, когда первыми врага атакуют именно животные, таким образом все внимание противника будет приковано к несчастным тварям, вы тем временем можете атаковать безнаказанно.

Как показала практика, изобретательство лучше всего производить не инженером и рабочими, а магами при помощи заклинания проницательности. Конечно, ваши потери будут выше, так как эти Данко от науки включаются в список потерь, но при отсутствии активных боевых действий это удобно, так как вам не придется тратить ресурсы на повышение влияния, что неизбежно при обычном способе изобретательства в такой ситуации.

Общие тактические советы

Специфические рекомендации для каждой расы были даны выше, но есть ряд советов и приемов, которые одинаково применимы при игре за любую расу.

1. Всегда начинайте строительство поселка со здания администрации, так как, если по забывчивости или излишней увлеченности вы потратите ресурсов на строительство других объектов столько, что не хватит на строительство здания администрации, то это будет полным поражением.

2. Для ускорения темпов развития поселка и армии желательно построить не одну, а несколько гостиниц, что позволит значительно увеличить темпы набора.

3. Не увлекайтесь набором в свой отряд наемников. Они хороши на самых ранних стадиях развития для защиты поселка от дикого зверья, но как настоящие воины они бесполезны.

4. Перед тем, как послать рабочих для сбора ресурсов на какой-либо участок территории, прочешите его воинами, чтобы исключить наличие древесных оборотней. Для обнаружения этих неприятных существ заранее можно использовать заклинания ясновиденья, тогда они будут отображаться на мини-карте белыми точками.

5. Теоретически невидимыми разведчиками можно похищать ресурсы из здания администрации конкурентов, но если такой фокус еще можно проворачивать с компьютером, то с человеком слишком легко нарваться на неприятности, как-то мины или заклинание ясновиденья, которое действует некоторое время у здания администрации и может успешно разоблачить вашего разведчика.

6. При наличии выбора - а он есть не всегда - какой из институтов строить первым, стройте военный институт, так как он позволяет получать выпускников, уже готовых к боям, тогда как выпускникам колдовского института еще предстоит обучение заклинаниям. Некоторое исключение представляют собой маги расы Obblinox, с самого начала практически не уступающее своим военным коллегам по части стрельбы. Но все равно, настоящую силу эти маги получают только после обучения боевым заклинаниям.

7. Зачастую возможно захватить здания противника, разрушив их, а затем восстановив своими рабочими. Однако восстановление таких зданий, которые могут быть отбиты организованной противником контратакой, лучше всего производить настолько, чтобы их нельзя было разрушить 3-4 выстрелами, то есть налетом диверсантов разведчиков, но не больше.

8. Как показала практика, внутри собственного поселка выгодно строить хорошие, мощеные дороги. Это позволяет быстрее перебрасывать воинов с одного края поселка на другой. На таких дорогах стоит закладывать мины, так как воины противника при налете на поселок также будут автоматически стремиться воспользоваться этими же дорогами для увеличения скорости передвижения.

9. Поселок лучше всего обносить обыкновенной стеной, а проходы в ней желательно минировать. Это неспособно задержать налетчиков надолго, но пару мгновений для дополнительной ориентации даст.

10. При игре с противником по сети не увлекайтесь созданием защитных барьеров, человек достаточно умен, чтобы расстрелять такие стены, а не идти по ним “с песней”, как это любит делать компьютерный игрок.

11. Создание укрепрайонов показало себя, как эффективное средство борьбы именно с компьютерным противником, но только при достаточно высокой сложности игры, так как при уменьшении сложности гораздо более эффективно просто настроить армию побольше. Также укрепрайоны эффективны тогда, когда компьютерный противник имеет персонажи с большим радиусом атаки, чем радиус атаки ваших воинов. При игре с человеком укрепрайон можно применить только в том случае, если имеется достаточно узкий проход, обойти который просто нет возможности. Да и то, в таком случае основу укрепрайона должны составлять мины (обходится недешево), чтобы заставить противника потратить время на преодоление этого препятствия, а стены желательно ставить на достаточном удалении, создавая иллюзию, что до настоящего укрепрайона еще далеко.

12. Особое место занимает строительство береговых укреплений, так как побережье является наиболее уязвимой для атаки территорией, которая может быть атакована с воды большим количеством барж или крейсеров. Из-за обычно большой протяженности засевать побережье минами довольно неудобно, но вот построить обычную стену в самых уязвимых местах, то есть там, откуда до вашего поселка уж очень легко добраться, можно. Стену надо строить таким образом, чтобы она шла точно по прибрежной полосе, не оставляя противнику места для высадки. Охранять такую стену должны подразделения самых лучших стрелков. Они должны обстреливать баржи или крейсера, если те попытаются пробить дырки в стене для высадки десанта. Утопление даже одного крейсера с десантом полностью окупит строительство стены на большом участке, не говоря уже о том, что противник еще и теряет всю внезапность нападения.

13. Не пытайтесь устроить морские баталии при перехвате крейсеров и барж противника. Если только вы не выстроите сплошную линию из своих судов, то противник все равно прорвется и высадится, так как огонь по движущимся целям малоэффективен. Для того, чтобы перехватить и гарантированно уничтожить вражеский крейсер с десантом, при условии, что вы знаете, откуда и куда он направляется, вам понадобится как минимум 3-4 собственных крейсера, да и то при достаточно умелом запирающем маневрировании. А сколько надо ресурсов, чтобы построить флот, способный предотвратить высадку 4-5 вражеских крейсеров, пусть даже с увеличением числа ваших кораблей соотношение для перехвата снижается до 2-3 на один вражеский?

14. Для переброски больших масс войск через небольшие водные преграды лучше всего использовать мосты. Это позволяет в кратчайшие сроки перебросить по мосту количество подразделений, достаточное для того, чтобы закрепиться на противоположном берегу.

15. При строительстве мостов существует один крайне неприятный нюанс, который вам придется учитывать. В программе существует сбой, из-за которого мосты, построенные вами, иногда перестают функционировать, то есть на них нельзя зайти или сойти. Рядом с такой переправой приходится держать мостостроителя, способного разрушить неисправный пролет, а на его месте построить нормальный. На мосты, существующие на карте с самого начала, такое недоразумение не распространяется.

16. В сражении лучшего всего оперировать отрядами, записанными как группы воинов не более 10 персонажей в каждом. Это позволяет таким отрядам сохранить большую мобильность и гибкость в управлении. Формировать их следует по принципу однородности вооружения. Так, например, стрелков-разведчиков Shama'Li не стоит присоединять к солдатам, основное преимущество которых раскрывается только в рукопашном бою.

17. Магов желательно использовать небольшими группами, по 3-4 персонажа в каждой. Это особенно касается магов Obblinox и Eaggra, которые обладают боевой магией, действующей по площадям. Чем более многочисленная группа магов у вас под началом, тем выше вероятность, что кто-нибудь из отряда попадет под воздействие собственного заклинания.

18. Если вы ведете бой с компьютерным противником, то наилучшей тактикой по отношении к нему будет тактика заманивания. Для этих целей лучше всего подходят грузовики и крейсера. Создайте сильную стрелковую группу в месте, куда противник будет вынужден просачиваться небольшими отрядами или вообще поодиночке. Наиболее симпатичным является вариант, при котором такая стрелковая группа ждет противника на выходе из укрепрайона, состоящего из стен, которые надо огибать, защитных барьеров, отнимающих здоровье, и мин, прореживающих поток жаждущих крови противников. Для осуществления заманивания вам придется сначала обнаружить при помощи разведчика, желательно невидимого, кого заманивать, а затем грузовиком или крейсером приблизиться к группе противника таким образом, чтобы быть замеченным, после чего надо удирать к стрелковому прикрытию. Достигнув стрелков, объект преследования противником занимает место за спиной этой группы на незначительном удалении, но таким образом, чтобы самое дальнобойное подразделение противника не могло его достать, находясь вне пределов досягаемости стрелков прикрытия.

19. Учтите, что в тех миссиях, где компьютерный противник выступает в роли атакующего, сигналом к атаке может послужить наем в гостинице какого-нибудь персонажа. Будьте осторожны.

20. Наивыгоднейшей целью для атак является глава клана, или, как его еще называют, лидер. С его смертью в большинстве случаев противник является нейтрализованным. При игре с человеком смерть лидера противника - явная победа, туше. При игре с компьютером сдачи не происходит, но как только все лидеры расы, находящиеся на карте, гибнут, то подразделения данной расы, оставшиеся в живых, выполняют последний приказ, который получили, а потом переходят в режим пассивной обороны, то есть, если на них не нападать, то можно спокойно курсировать мимо безо всякого риска.

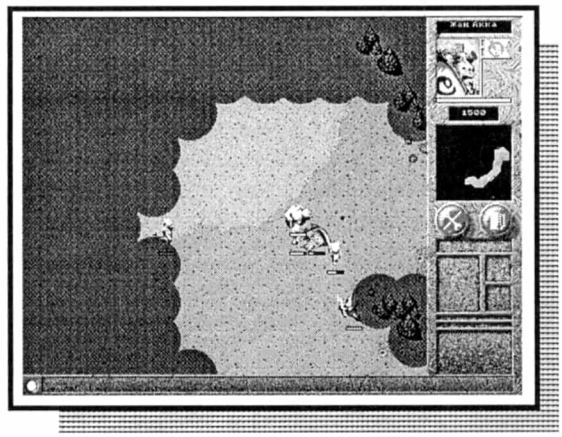
21. При проведении исследований старайтесь изначально изобрести биомодификации, для чего привлекайте к исследованиям персонажей помимо инженеров. Это связано с тем, что в скорейшем получении ряда биомодификаций вы крайне заинтересованы. Конечно, чем большему числу модификаций подвергнутся ваши воины, тем лучше. Но модификации силы и исцеляющего доспеха сами по себе очень существенно усилят вашу армию. Наилучший вариант, когда каждый воин подвергнется хотя бы этой паре модификаций.

22. Естественно, что чем больше число офицеров младшего и среднего звена в армии, тем она сильнее и гибче в управлении. Здесь добиться такого довольно сложно из-за строго указанного числа подчиненных, которое должно быть у каждого офицера, а потому вывернуться можно следующим способом. Первоначально гипертрофированно развиваете один род войск, например, магов. Одни маги и никаких солдат, ну, разве что парочка случайных. Изобретаете офицерские патенты и выдаете их наиболее приглянувшимся вам персонажам. Потом всех неофицеров разжалуете в рабочие и создадите, допустим, огромную армию разведчиков, уже со своими офицерами. После всех персонажей, из кого вы решили создать ударные силы, подвергаете модификациям. Такой способ можно применять при наличии времени и ресурсов.

23. При формировании группы персонажей, переходящих от задания к заданию, руководствуйтесь тем, что в ее составе желательно иметь одного инженера, двух-трех магов и, соответственно, четыре-пять лучших стрелков, которых способна предоставить та раса, за которую вы играете.

24. Очень важный совет - если хотите сохранить нервы в порядке, то почаще записывайтесь, не пожалеете.

25. Для тех, кто не читает детальное описание миссий, напоминаем, что освобождение пленного или присоединение потенциального союзника происходит простым прикосновением к нему любого вашего воина.



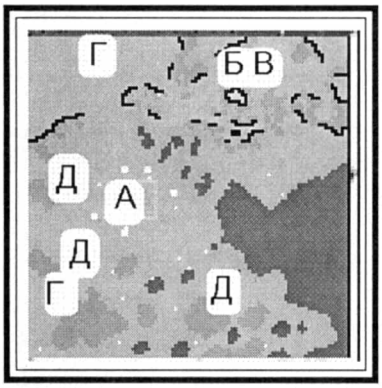
Враг выходит из тьмы

Несколько секретных кодов

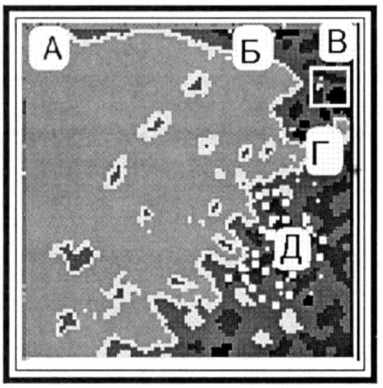
Нажмите **Enter**, чтобы ввести эти коды:

!the great pumpkin	- выигрыш кампании
!i am the bishop of battle	- выигрыш миссии
!the sun also rises	- отключение уровней видимости
!golden boy	- 5000 ресурса
!on a mission from gawd	- рабочие строят быстрее
!oh come all ye faithful	- быстрое производство гостиниц
!pump an ahrn	- лидер получает полный престиж
!show me the way	- координаты карты

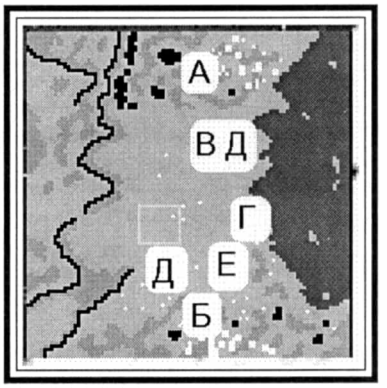
Раса Eaggra



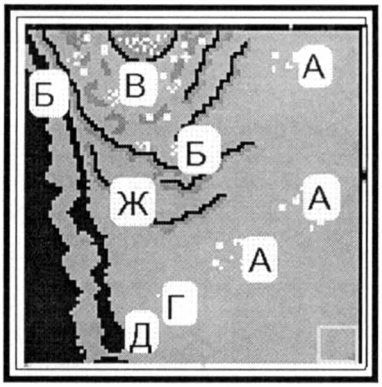
Задача первая



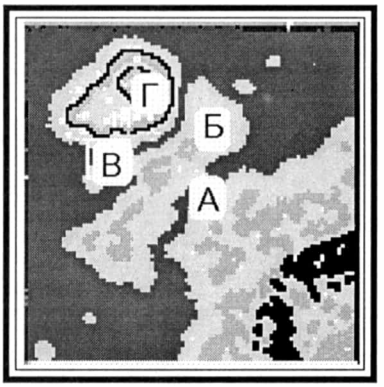
Задача вторая



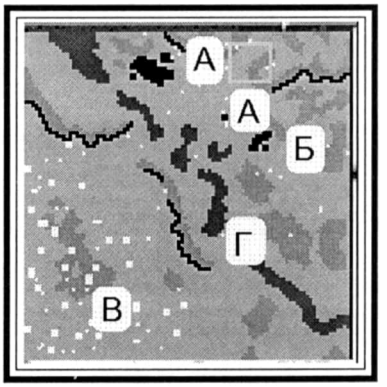
Задача третья



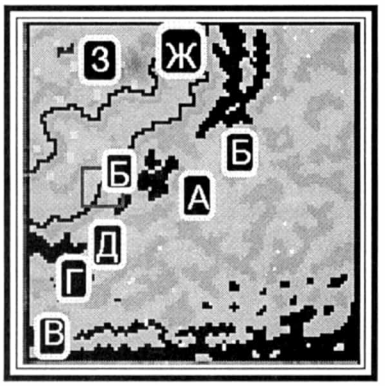
Задача четвертая



Задача пятая

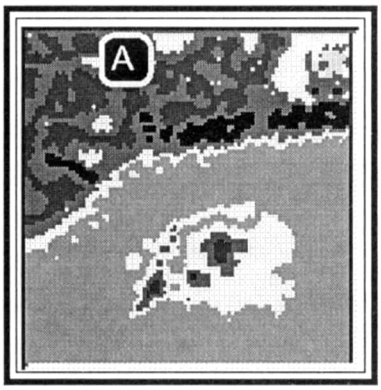


Задача шестая

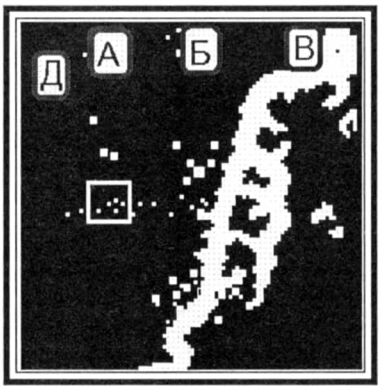


Задача седьмая

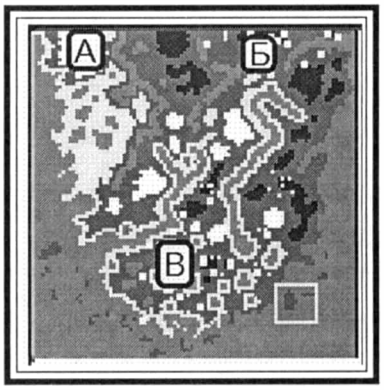
Раса Obblinox



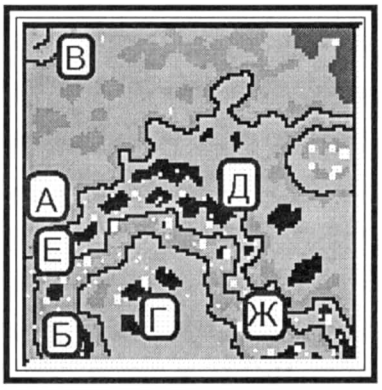
Задача первая



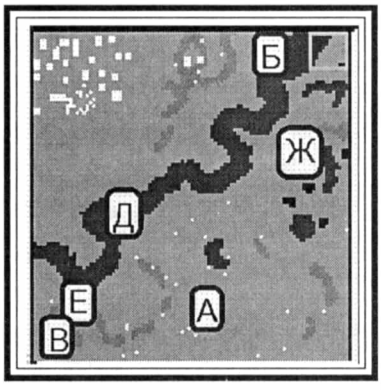
Задача вторая



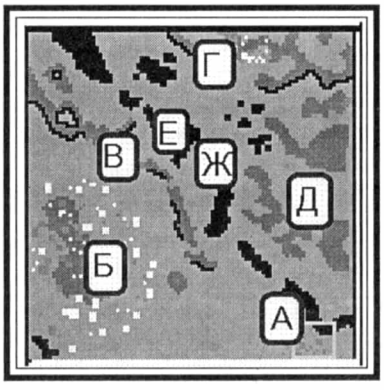
Задача третья



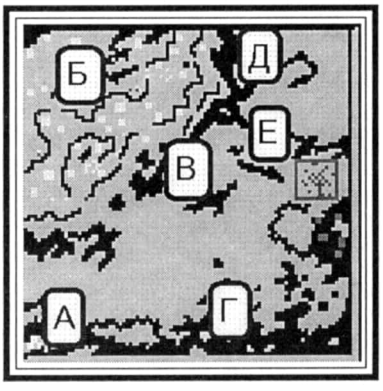
Задача четвертая



Задача пятая

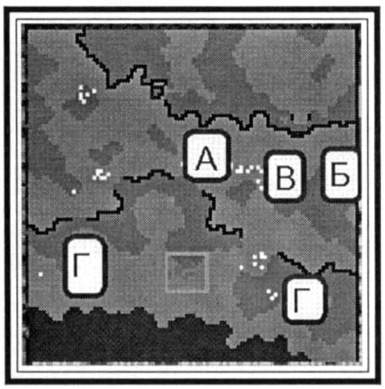


Задача шестая

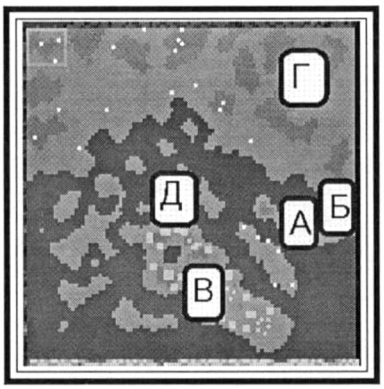


Задача седьмая

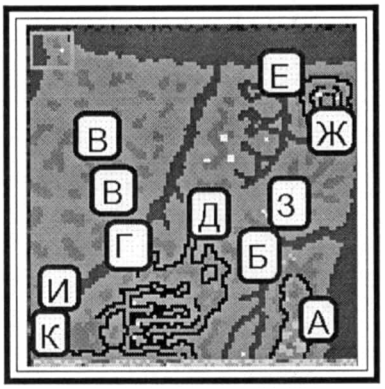
Paca Shama'Li



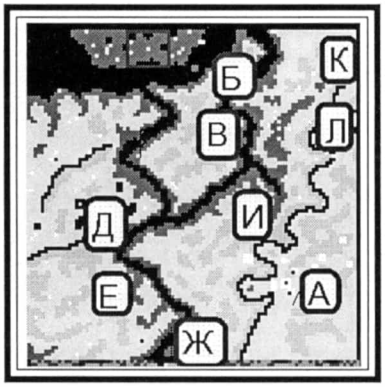
Задача первая



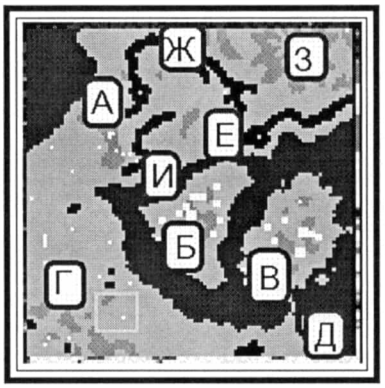
Задача вторая



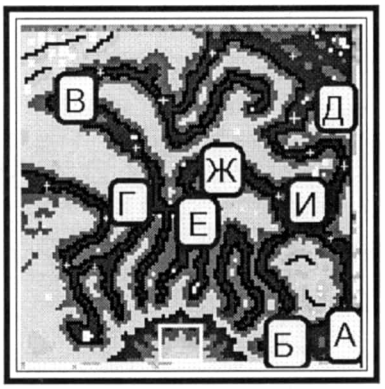
Задача третья



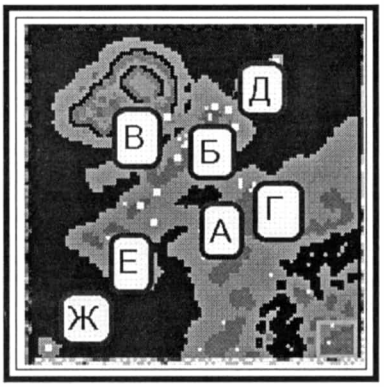
Задача четвертая



Задача пятая

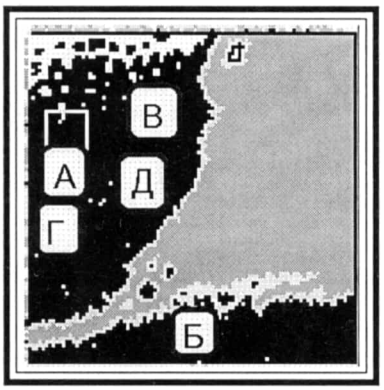


Задача шестая

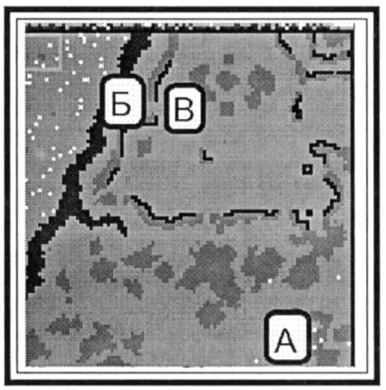


Задача седьмая

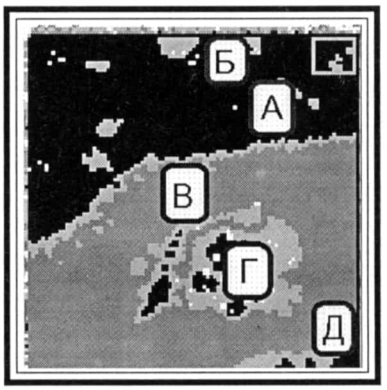
Paca Tha'Roon



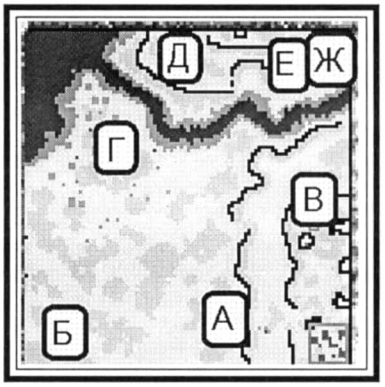
Задача первая



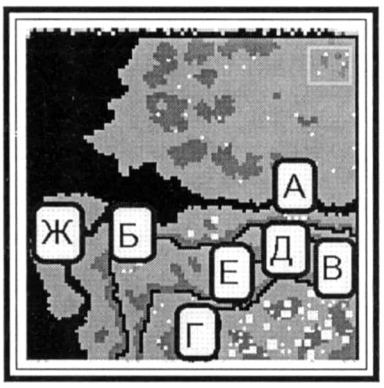
Задача вторая



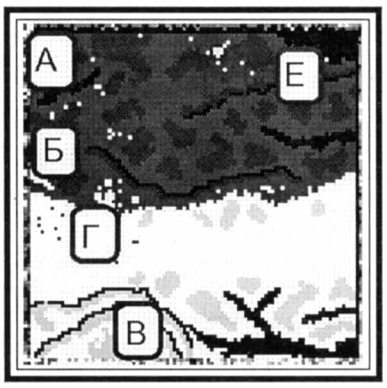
Задача третья



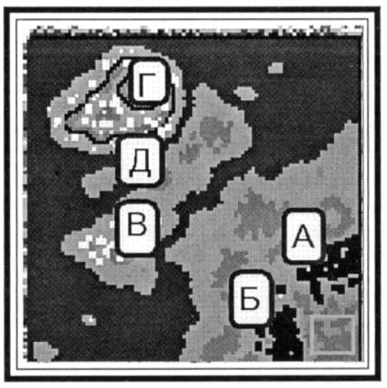
Задача четвертая



Задача пятая

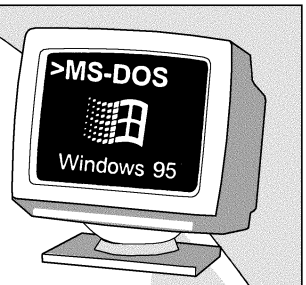


Задача шестая



Задача седьмая

GeneWars
Генетические войны



Год выпуска	1996
Распространитель	Electronic Arts
Разработчик	Bullfrog
Категория	Динамическая стратегия

Минимальные условия	486DX-33, 8 MB
Оптимальные условия	Pentium-75, 8 MB, FAST VIDEO
Графика	Hi Res
Размер	1 CD, RIP 94 MB, zip 69.1 MI
Играем вместе	1-8 чел.
Способы соединения	
Управление	

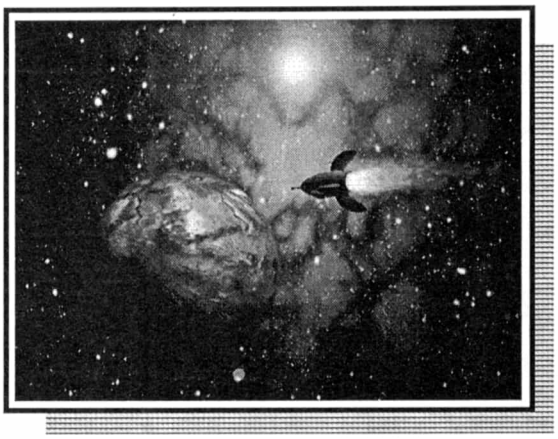
РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС

ИСПОЛНЕНИЕ

ГРАФИКА	9
ЗВУК	8
ИНТЕРФЕЙС	9
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	10
СЮЖЕТ/КОНЦЕПЦИЯ	8

Общая оценка **8**



Через тернии к звездам

Воевать можно различным оружием и различными методами. В далекой древности наши предки воевали обычными дубинами и камнями, что приводило, в основном, к тяжелым травмам. От них, учитывая отсутствие не только неотложной, но и медицинской помощи вообще, и умирал побитый противник. Позднее человечество изобрело различные острые железяки, способные умерщвлять с гораздо большей эффективностью и неотложностью. В течение последующей тысячи-другой лет пытливый человеческий разум изобрел и научился достойно использовать порох, со всеми вредными для жизни вытекающими последствиями. Ну и наконец, весьма богатый на изобретения всяких неприятных штук XX век. Размножившиеся просто до неприличия человеческие существа в своих бесконечных дрязгах уже стали угрозой не только для своего собственного существования, но и для планеты в целом.

Да, если сделать ряд обобщений и слегка преувеличить, то можно заключить, что "вся история человечества - история войн". В перерывах между ними люди залечивали раны, набирались сил и придумывали разнообразное новое оружие. Но представьте себе, что произойдет, если, вырвавшись на космические просторы, человечество встретится с еще одной такой же ордой дикарей, вооруженных атомными бомбами или чем-то похуже. В лучшем случае обе орды замрут в боевых стойках, опасаясь удара в спину от "братьев по разуму". Такова правда, ибо мы должны признать, что за прошедшие тысячи лет внутренний мир человека в целом не изменился к лучшему, а произошло лишь изменение формы воздействия этого внутреннего мира на мир окружающий. Бомбы, которые падают на дома "в целях восстановления конституционного порядка и законности", мало чем отличаются от бомб, падающих "в целях восстановления исторической справедливости и завоевания жизненного пространства для великой арийской расы". Да и те, на чьи дома падают бомбы, оказываются ничуть не лучше, устраивая зверские террористические акции и ответные бомбардировки мирных городов. Такова природа человека, и, видимо, пройдет еще немало лет, прежде чем человек начнет поступать по отношению к окружающему его миру так, как это декларируется уже в наше время.

В новой стратегической игре в режиме реального времени GeneWars от фирмы BullFrog встретившиеся орды отнюдь не замерли в боевых стойках, а начали действовать. Война за обладание пригодными для жизни обитаемыми планетами достигла угрожающих масштабов. В целях предотвращения гибели враждующих сторон, уникальной флоры и фауны вновь открытых планет в ход войны вмешалась могущественная цивилизация Менторов. Обладая высочайшей технологией и, соответственно, довольно мощными крайними средствами убеждения, Менторы запретили использование оружия и настояли на своем судействе в конкурентной борьбе при колонизации планет, которая должна осуществляться только мирными средствами. Однако, подобный подход к делу отнюдь не удовлетворил враждующие стороны.

Честность - это хорошо, но только пусть ей противник пробавляется, а "мы пойдем другим путем". Доверчивые по своей высокой учености и оторванности от земной поверхности (и в прямом, и в переносном смысле) Менторы разрешили использование искусственно созданных живых форм при колонизации планет. Простаки не поняли, что при надлежащем развитии генетики даже корову можно оснастить клыками и бивнями, привив характер саблезубого тигра. А именно этим занялись враждующие стороны, решившие оставить честность для соперника.

Высаживающиеся на планеты специалисты-генетики изучают местную фауну и используют ее представителей и производные от них для борьбы с конкурентами, которые отвечают такой же любезностью. Необъявленная война идет под самым носом всемогущих Менторов, а им и невдомек, что мирный человечек с докторским чемоданчиком будет пострашнее отряда боевых машин. Другие специалисты (инженеры, ботаники и следопыты-дрессировщики) помогают генетикам в их нелегком труде на благо Родины. Инженер строит автоматические буры, электростанции, генетические капсулы и многое другое, применяемое для поддержки и обеспечения труда остальных специалистов. Ботаник разводит растения для прокорма ваших животных и переработки в специальных сооружениях. Следопыт направляет деятельность животных в угодное вам в данный момент русло. В общем, все при деле.

Своей SVGA-графикой данная игра производит весьма благоприятное впечатление, хотя слегка игрушечный вид игрового поля и персонажей несколько подпортит впечатления любителям полного реализма. Разнообразные существа и их генетические вариации выглядят весьма забавно. С особой любовью и тщанием выписана флора колонизируемых планет, отличаясь своим разнообразием и красотой. Короче говоря, BullFrog в своем репертуаре, но высокодетального реализма Syndicate не ждите, так как стиль графики здорово отличается.

Что есть что, и кто есть кто?

Список специалистов

В игре имеется список из 4 видов специалистов. Каждый специалист имеет имя и выраженное в процентах мастерство. Чем выше мастерство, тем более полезен данный специалист. Мастерство данного специалиста представлено синей шкалой, розовая шкала отображает состояние здоровья. Всего на одной планете могут одновременно находиться 5 специалистов.

Engineer - мастер Самоделкин вашей колонии. Обладает уникальным даром строительства сооружений из розоватых комочков, разворачивающихся в полноформатные строения. Может ремонтировать поврежденные здания и производить модификацию уже имеющихся. Чем выше уровень инженера, тем дешевле обходятся его постройки.

Botanist - ботаник - он и в Африке, то есть в будущем, ботаник. В данной игре эти потомки жюльверновских Паганелей и Бенедиктов производят посадки лесных культур и сбор семян (который больше напоминает раскорчевку), а также изучают особенности культур для более эффективного выращивания. Чем выше уровень ботаника, тем больший запас семян он способен собирать и использовать, тем самым получая возможность обработки больших площадей. Ботаник - единственный персонаж среди специалистов, у которого присутствует третья шкала. Она имеет зеленый цвет и означает количество семян, имеющееся в наличии у этого ботаника. Семена универсальны и скорее представляют собой какую-то биомассу, из которой можно вырастить и тропические пальмы, и кедровые ели.

Geneticist - генетик, являющийся ключевым персонажем игры. Этот персонаж изучает новые и старые жизненные формы для их дальнейшего клонирования. При отлове животных использует дистанционное временное замораживание. Обладает способностью лечить раненых животных и своих коллег - специалистов. Чем выше уровень, тем более эффективно работает генетик. Он быстрее лечит, способен собрать больше данных о виде от одного пойманного экземпляра данного вида, заморозка действует немного дольше.

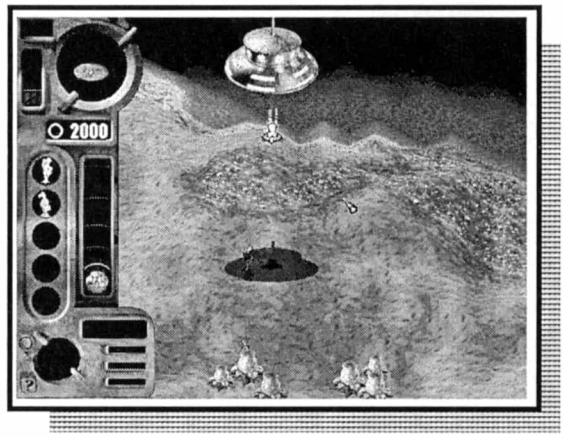
Ranger - следопыт-дрессировщик. Обладает способностью воздействовать на поведение животных, стимулируя стремления питаться, драться и размножаться. Чем выше уровень следопыта, тем выше радиус, в пределах которого он воздействует на окружающих его существ.

Список строений

По ходу игры вы пополняете список строений, доступных вашим инженерам для постройки. Помимо этого, часть сооружений может быть получена только путем модификации уже имеющихся объектов. Существует три параметра объекта, притом один из них присутствует не всегда.

Первый параметр - физическое состояние объекта, отображается коричневой шкалой.

Второй параметр - энергооснащенность объекта, отображается синей полосой. Если энергии не хватает, то, естественно, сооружение работать не будет.



Планета еще не завоевана, какая досада

Третья шкала имеет зеленый цвет и присутствует только у тех объектов, которые работают либо на добываемом сырье (бур), либо на сырье, доставляемом обслуживающими клонами. Если сырья нет, то сооружение также работать не будет.

Добыча и хранение ресурсов

Extractor - автоматическая буровая, добывающая минералы из земли и превращающая их в GOOP, в дальнейшем для простоты именуемый кредитами. С нее начинается строительство любой колонии. В дальнейшем в тексте будет именоваться буром.

Recycling Plant - фабрика по переработке древесины, а также трупов умерших и погибших животных на кредиты.

Recyclotron - модификация Recycling Plant, работающая с большей эффективностью и скоростью.

"Я знаю - база будет, я знаю - саду цвесть"

Goop Factory - следующая модификация, производящая переработку быстрее двух предыдущих. Она способна запускать маленького дрона для сбора сырья.

GOOP Vat - хранилище кредитов, вмещает 500 единиц кредитов.

Энергораспределители

First Stage Distributor - распределительная станция, перекачивающая энергию от генераторов различных видов в близлежащие структуры.

Second Stage Distributor - модификация предыдущей версии, распределяющая энергию по несколько большей площади.

Third Stage Distributor - последующая модификация распределителя энергии с еще большим радиусом распределения энергии.

Генераторы

Photon Processor - фотоэлемент. Генератор, преобразующий солнечную энергию в вид, пригодный для распределения и потребления.

Spectral Sponge - модификация фотоэлемента для приема и преобразования более широкого спектра электромагнитного излучения. Как следствие - большая мощность.

EM Trap - следующая модификация, позволяет собирать и преобразовывать весь спектр электромагнитного излучения.

Rotator - обыкновенный ветряк. Генератор, преобразующий до нужного вида энергию ветра. Рекомендуется для лучшей энергоотдачи ставить на возвышенностях. Вообще генераторы, основанные на преобразовании энергии ветра, дороже и мощнее солнечных.

Wind Processor - модификация ветряка, способная эффективно работать на меньшей высоте. Обладает большей производительностью.

Atmospheric Generator - следующая модификация, оснащенная легчайшими лопатками, реагирующими на малейшие атмосферные колебания.

Fusion Battery - мощный источник энергии, превосходящий по мощности все предыдущие. Однако, мы признаем, что получение доступа к строительству термоядерных генераторов осталось для нас загадкой.

Fusion Generator - наиболее мощный источник энергии в игре. Его получение также весьма загадочно.

Перерабатывающие станки

Pulper - деревоперерабатывающий станок, производящий материал (целлюлозу), необходимый для проведения модификаций сооружений.

Pulveriser - модификация Pulper'а, работающая быстрее и с большей эффективностью. Существо, осуществляющее помощь в модификации объекта и ремонте, тащит за одну ходку в два раза больше целлюлозы.

Mass Pulveriser - следующая модификация деревоперерабатывающего станка, еще более полезная, так как может работать в автоматическом режиме за счет наличия механического устройства, которое само находит и приносит сырье.

Мягкая посадка

Энергетические щиты

Shield Generator - генератор энергетического защитного поля, способный прикрыть им небольшой поселок. Поле способно отражать энергетические атаки корабля Менторов (но не всегда), а также наносить повреждения существам противника при преодолении защитного барьера.
Sanctuary Generator - модификация щита, прикрывающая большую площадь.
Denial Dome - вершина данной технологии. Этот щит прикрывает собой площадь, которую можно использовать полностью с большим трудом. Правда, с помощью щита возможно создание мощного предполья перед своей базой.

Турели

Stunner Turret - парализующее стационарное орудие, применяемое для защиты колонии.
Zap Turret - автоматическое орудие, ведущее огонь на уничтожение разрывными снарядами.
Blaster Turret - автоматическое оружие, поражающее противника очередями. Стоит использовать в тех случаях, когда противник применяет для нападения действительно опасных существ.

Детекторы обнаружения кораблей Менторов

Ethereal Detector - наблюдение, оповещающее о появлении кораблей Менторов на орбите.
Ethereal Scope - наблюдение за околопланетным пространством в целях все того же оповещения.
Ethereal Observatory - то же, но обнаружении происходит на еще более ранней стадии, в момент выхода кораблей Менторов из гиперпространства.

Генетические лаборатории

Gene Pod - простейшее устройство для клонирования. Позволяет осуществлять клонирование только существующих в природе животных. Это сооружение позволяет изучать существа до 50 процентов от максимального уровня. Уровень изученности влияет на параметры вновь появившегося клона. Так, например, чем выше уровень изученности, тем больше единиц жизни у объекта при его появлении на свет.

Gene Machine - модификация генетической капсулы. Позволяет создавать помимо клонов еще и гибриды на основе изученных видов. Уровень, до которого можно изучать животных, увеличивается до 75 процентов.

Gene Lab - модификация позволяет изучать животных до достижения уровня 100 процентов информации о каком-либо существе.

Врагов не видно, можно спокойно развиваться

Разное

Landing Pad - посадочная площадка, служащая для доставки с орбиты и на орбиту членов вашей колонии. Позволяет решать задачи доступа к разным специалистам в разные моменты времени, что обеспечивает наличие в колонии только тех специалистов, которые нужны вам в данный момент.

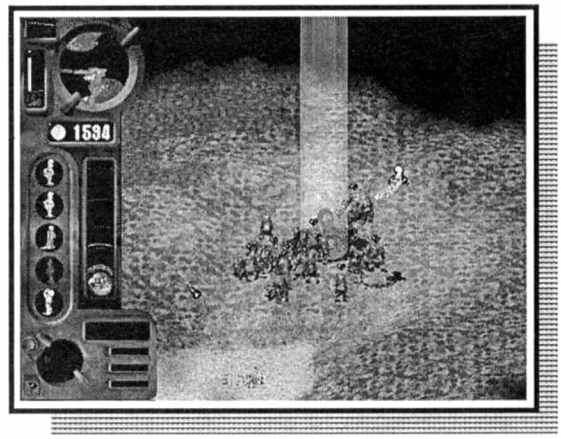
Tech Facility - фабрика по производству высокотехнологичных компонентов, необходимых для строительства таких сооружений, как термоядерные генераторы, устройства для создания защитных полей и орудийные установки.

Список существ

Список существ в данной игре довольно обширен. Хотя основных существ, то есть существ, на основе которых производятся различные мутации, всего пять, но за счет того, что используется мутация каждого с каждым, получается 25 различных существ. У каждого существа есть три параметра и 5 характеристик.

Первый параметр отображается полосой розового цвета. Это единицы жизни, по исчерпании которых объект умирает от ран.

Второй параметр, индицируемый синей полосой, - энергия. Пока у клона имеется энергия, он проявляет гораздо большую прыть, чем без оной. Запас энергии может пополняться в том случае, если объект кормится (а кормятся существа в основном растениями). Однако, чем больше объект, тем сложнее его накормить.



Помощь пришла с небес

Третий параметр - продолжительность жизни. Чем дольше живет объект, тем лучше его характеристики и характеристики его потомков. Сам по себе этот параметр привносит то, чего в играх реального времени до сих пор не было, а именно - элемент не только морального старения средств ведения войны и хозяйства, но и их непосредственный, физический износ. В играх, существовавших до сего момента, вы могли постепенно создать армию по принципу "к танку добавим танк, к солдатику - солдатика", то есть постепенно накапливать большие силы. В GeneWars такого сделать нельзя, те создания, с которыми вы начнете свою колонизаторскую задачу на планете, к окончанию этой задачи почти гарантированно успеют умереть от старости. Так что при планировании долговременных операций теперь необходимо слегка пересмотреть ставшей такой привычной по большинству игр стратегию создания сил. Это одно из двух серьезных новшеств, привнесенных BullFrog'ом в игру. О втором речь пойдет несколько позже.

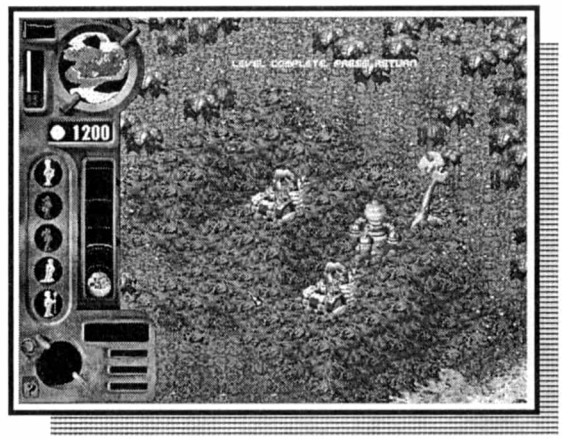
Теперь о характеристиках. Всего их, как уже говорилось ранее, пять.

Cost - стоимость производства данного существа. Наверное, каждому понятно, что стоимость определит количественный и качественный состав существ в вашей колонии. Существа, имеющие большую стоимость, например, динозавр, очень соблазнительно выглядят, но только вот в ряде случаев можно обойтись и простейшими мулами, если оказать им соответствующую поддержку следопытом или генетиком.

Str - сила, способность существа наносить повреждения другим. Страшнейшим по этой части выступает, что вполне естественно, динозавр. Характеристика силы довольно важная, но стоит обращать внимание и на следующую характеристику, отвечающую за способность существа к обороне.

Def - защищенность. Способность существа компенсировать удары других. Характеристика довольно комплексная, так как включает в себя способность и отражать удары, и принимать их на броню.

Spd - скорость перемещения существа. Надо лишь учитывать, что разные существа и перемещаются по-разному. Так, например, крабу все равно, где ползать - по дну или по суше. Птица летает над сушей и над водой, игнорируя лесные насаждения, что весьма удобно при ведении позиционной войны.



Все для фронта, все для победы

Aware - не совсем понятная характеристика, но речь, по всей видимости, идет о разумности создаваемого существа. Тут надо отметить, что в данной игре существа действительно обладают некоторым подобием разумности. Если на вашу базу совершается нападение, то несколько трудяг-мулов может бросить свое занятие хозяйством и поспешить на помощь своим. Это приятно отличает GeneWars от других игр данного жанра, ибо ни в одной игре подразделения не кидаются с одного конца базы на другой, спеша на помощь товарищам, без специального приказа или программы. Если исходить из этого предположения, то данная характеристика весьма важна, если вы хотите как можно меньше нервничать и скрипеть "мышкой" по столу.

Перейдем к описанию существ. Вначале будет дано описание пяти базовых видов.

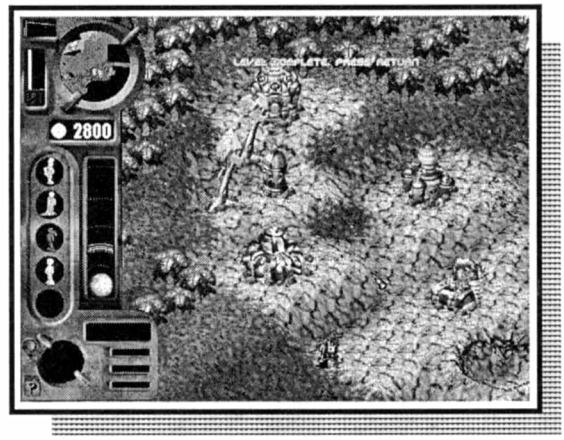
Mule - мул. По внешнему виду скорее напоминает барана, но оставим это на совести создателей игры. Довольно сильная скотинка, обладающая некоторым интеллектом. Этот набор делает ее идеальным помощником в деле сбора деревьев для последующей переработки их в перерабатывающей станции (Recycling Plant) и на деревоперерабатывающем станке (Pulper). Мулы могут доставлять на перерабатывающую станцию и трупы погибших животных. В случае опасности храбрые мулы становятся на защиту родной базы.

Crab - самый настоящий инопланетный краб, то есть здоровый, медлительный и тупой. Эта животина реально применима при ремонте и модификации построек и плановых атаках на вражеские базы. Также может валить деревья, но делает это крайне нехотя. Превосходно бронированные крабы, наступающие при соответствующей поддержке с воздуха, способны решить любую задачу. В принципе, краб - это танк, причем плавающий.

Dino - динозавр. Мощное агрессивное существо, непонятно почему обретшее способность плеваться огнем после благословения через монолит Менторов. Выглядит чрезвычайно страшно, но обладает низкой защитной характеристикой. В результате, динозавра надо использовать довольно аккуратно, стараясь не подставлять довольно ценную тварь под удары. Обладает способностью поджигать деревья, что можно использовать в недостойных актах банального вредительства, сжигая лесные посадки оппонентов, или же для создания защитного огненного пала при особенно массовых атаках противника.

Frog - "лягуха". Довольно крупная и, видимо, в силу этого агрессивная жаба. Хороша для совершения разведок боем. Слегка поплевывается кислотой, но значительно слабее, чем динозавр огнем. Для того, чтобы получить возможность плеваться кислотой, самой лягушке и ее потомкам необходимо провести благословение через Монолит Менторов.

Bird - птица. Напоминающее смесь птеродактиля и гуся существо, способное летать. Обладает, вопреки логике, высоким интеллектом и при массовом применении способно создавать неприятные моменты.



Труд делает свободным

Помимо пяти основных видов, в игре допустимо использование еще 20 гибридов. Да, создание собственных гибридов, к сожалению, в игре не предусмотрено, что серьезно убавляет игре интереса. Как замечательно было бы поэкспериментировать с различными существами, создавая особых гибридов, включающих, например, свойства всех пяти основных существ! Но не стоит отчаиваться, ведь продолжение данной темы может последовать.

Название каждого гибрида состоит из двух частей, каждая из которых представляет собой часть имени существ, образовавших гибрид. Первая часть представляет тип существа, внесшего доминирующий вклад при создании гибрида, вторая часть - имя существа, послужившего всего лишь вспомогательным донором в процессе создания гибрида. Полученный гибрид в значительной мере наследует свойства именно первого родителя, и в меньшей степени - свойства второго.

Так, гибрид динозавра и птицы летать не может, хотя относительно силен, весьма разумен и быстр, а вот гибрид птицы и динозавра летает за милую душу, хотя и слабоват. Свойство огнеметания и кислотоплевания доступно только существам с приставкой Dino и Frogo (но вот Birdofrog также может плеваться кислотой), но у лягушек кислота довольно слабая, и надеяться на нее особенно не стоит. Любопытно, что свойством поплевываться обладают отнюдь не все существа, а только те, свойства родительских существ которых не вступают в противоречие. Так, например, помесь динозавра и краба жечь деревья не будет. Ниже приводится таблица, в которой сведены пять вышеозначенных характеристик для каждого существа, встречающегося в игре.

Каждое существо обладает определенными свойствами. Под свойствами имеются в виду способности существ помогать модификации и ремонту объектов, валить деревья и доставлять их на переработку, собирать трупы и доставлять их на переработку, поджигать огнем деревья и прочее. Гибриды обладают свойствами родительских существ, если, как уже было сказано выше, они не вступают в противоречие друг с другом.

Надо отметить, что наиболее достойным образом выглядят обслуживающие свою базу производные крабов и мулов. Они крайне достойно обороняют базу от происков врага, а хозяйственные работы выполняются ими не в пример быстрее остальных. Более того, эти существа просто не способны блуждать по лесу, огибая деревья.

Помесь птицы и мула обладает одним архиполезным свойством. Это существо способно подхватить с земли специалиста или любое другое нелетающее существо и доставить его в заданную точку. Таким образом можно решать проблему доставки специалистов в отдаленные и труднодоступные уголки планеты. Некоторые виды гибридов, происходящие от динозавров, выглядят очень подходяще для проведения атак. Однако, такие существа должны быть очень хорошо изучены, так как в противном случае к долгожителям их причислить сложно. Нам особенно приглянулись помеси краба и динозавра. Это существо великолепно приспособлено для ведения боевых действий по разрушению объектов противника.

Название существа	Стоимость	Сила	Защищенность	Скорость	Разумность
Dino	220	40	10	16	1+
Crab	175	15	30	9	1+
Frog	100	16	3	14	3+
Bird	200	18	2	30	4+
Mule	75	10	6	11	2+
Dinocrab	300	50	20	13	1+
Dinofrog	200	30	10	15	2+
Dinobird	250	35	7	25	3+
Dinomule	150	23	7	12	1+
Crabbofrog	145	15	16	11	3+
Crabbobird	225	16	14	14	3+
Crabbomule	125	13	24	10	3+
Froggobird	150	14	1	20	5+
Froggomule	90	9	7	13	4+
Birddomule	150	7	3	27	5+
Crabbosaur	250	25	25	12	2+
Froggosaur	150	20	6	15	3+
Froggocrab	145	16	14	13	3+
Birddosaur	250	20	7	35	4+
Birddocrab	225	11	12	22	4+
Birddofrog	150	10	3	26	6+
Muleosaur	190	21	9	12	2+
Muleocrab	150	15	18	11	3+
Muleofrog	125	12	6	12	3+
Muleobird	150	16	5	20	4+

Растения, используемые в игре

Еще одной особенностью данной игры, помимо возраста созданий, является особая ресурсная система и система питания существ, подчиненных вам. В процессе игры вы должны обеспечивать созданиям доступ к растительной или животной пище. Если долго не кормить несчастное существо, то бишь лишить доступа к пище, то у него кончается энергия и начинает убывать здоровье. Помимо питательной, растения имеют еще одну, не менее важную функцию. Речь идет о переработке древесины. Переработка деревьев, помимо добычи минеральных ресурсов, обеспечивает вас финансами для построек и материалом для их модернизации.

На всех планетах, где вы высаживаетесь, существует определенная растительность, которая приспособлена расти именно на них. Это не обязательно лучший вариант, у ваших ботаников к тому времени может быть накоплен запас знаний о гораздо более приемлемых растениях. Всего имеется 12 видов растений, которые вы постепенно изучите на протяжении всей игры. Эти 12 видов подразделяются на 4 группы, по 3 вида в каждой. Эти группы предназначены для выращивания в разных климатических условиях. Растения, высаженные не в своем климате, не могут нормально развиваться и постепенно вымирают.

Первая группа предназначена для выращивания на территориях с умеренным климатом. Отличительным признаком является зеленое поле, из которого растет культура, то есть растение лучше всего растет на покрытой травой почве. В нее входят 3 растения:

Terrinium Bulb - эта луковица лучше всего растет на травянистой почве. Создатели игры рекомендуют именно ее для использования начинающими ботаниками.
Phylax Root - более ценное растение, содержащее в себе больше органики и, как следствие, приносящее больший доход при переработке. Животные скорее насыщаются при потреблении этого растения.
Maxx Leaf - пальма, способная очень быстро распространяться в том случае, если ей обеспечить нормальные условия для роста, то есть попросту не сажать в снег и песок.

Вторая группа предназначена для выращивания в пустыне. Отличительный знак группы - это растение, произрастающее из песка. В нее также входят 3 растения:

Arid Bloom - самое маленькое растение из произрастающих в пустыне.
Bralm - этакая коричневая пальма, представляет собой более полезного пустынного жителя.
Dune Palm - самое полезное растение пустыни. Помимо большого количества органики, эти растения способны быстро расти.

Третья группа предназначена для высадки на холодные почвы, попросту в снег. Отличительный знак, соответственно, - растение, произрастающее из снега. К этой группе также относится 3 вида растений:

Pelid Snowdrop - обычное малоэффективное растение, растущее на снегу. Для большей эффективности переработки следует доставлять его к перерабатывающим заводам как можно скорее.
Kelpie - еще одно хладолюбивое растение.
Hexilian Spikey - растение, произрастающее в самых холодных местностях, приносящее самый большой доход (из хладолюбивых) при переработке.

Четвертая группа состоит из растений, произрастающих на различных по температуре участках. Растения, входящие в эту группу, а именно **Zarnian Fungus, Venural Spiral** и **Cone**, не представляют особой ценности при переработке, но неприхотливы и могут расти на любой почве. Помимо этого, растения из данной группы растут очень плотно, создавая своеобразные живые изгороди, препятствующие передвижению нелетающего противника.

Главное меню

После запуска игры и просмотра заставок вы попадете в главное меню, состоящее из трех пунктов. В случае, когда предполагается игра по сети, возникнет и четвертый пункт. Первоначально предполагалось наличие как минимум еще и пункта, позволяющего провести одно сражение, но, видимо, нам не судьба увидеть его в финальной версии.

Single Player запускает процесс битвы за обитаемые планеты (на одного игрока) длиной в 24 сражения. Вам предстоит осваивать планеты, преодолевая сопротивление местной фауны и конкурентов, собирать для дальнейшего использования образцы флоры и фауны, в общем, вести жизнь звездного колониста в условиях строго регламентированной конкуренции.

Network предназначен для игры по сети и доступен в том случае, если вы запустили файл “genewars.exe” с ключом n и, кроме того, у вас в данный момент активна локальная сеть. При его запуске вам становится доступным меню для запуска сетевой игры.

Главное меню игры

В нем присутствуют параметры:

Имя (Name). Вы должны ввести оригинальное имя для своего игрока.
Карта (Level). Выбор рельефа для побоища.
Начать новую игру (New). Ваша машина становится хостом, и имя вашего игрока появляется на панели, расположенной под кнопками **New, Join** и **Quit.**
Присоединиться (Join). Нажав эту кнопку, вы можете присоединиться к конфигурируемой в данный момент игре.
Выход (Quit). С помощью данной кнопки вы можете покинуть партию, пока она еще не началась.

С помощью панели прокрутки, в окне которой изображен один из 4 основных монстров, исключая мула, прежде, чем присоединиться к партии, вы должны сделать выбор того существа, которое будет доступно для производства в генетических лабораториях с самого начала. Мул доступен в любом случае.

Две кнопки расположены под панелью с именами игроков. Первая, с галочкой, предназначена для хоста и служит для начала партии. Вторая служит для выхода из пункта Network. Сама партия по сети мало чем отличается от игры с автоматом. Единственная разница в том, что вам противостоит не туповатый автомат, а настроенный на победу не меньше вашего игрок. Основной нюанс в игре с несколькими противниками в том, что вы можете вступить в альянс с одним из оппонентов. Для этого выберите щелчком левой кнопки мыши специалиста противника и нажмите клавишу **"A"**. Череп, стоящий перед именем специалистов данного противника, сменится изображением улыбающейся рожицы. Все ваши специалисты и существа будут трактовать специалистов и существа данного игрока как друзей. Как только противник потвердит альянс со своей стороны, то и второй череп тоже станет улыбкой. Чтобы разорвать альянс, просто повторите предыдущее действие.

Для того, чтобы отправить сообщение своим противникам, вы можете воспользоваться клавишами от **F1** до **Fn**, где n - число оппонентов. Клавиша **Fn+1** служит для отправки сообщения всем участникам сразу.

Options посвящен такой необходимой вещи, как настройка звука, и вопросам сохранения и считывания вариантов игры. В верхней части панели расположены кнопки **Music** и **Sound**, предназначенные для того, чтобы включать и отключать музыку и звук. Под ними находятся шкалы по программному регулированию громкости музыки и звука. В центре экрана расположено 8 позиций для сохранения и считывания. Слева от них кнопка **Load** (считать), а справа кнопка **Save** (сохранить). Каждую из этих кнопок стоит нажимать только в том случае, если предварительно выбрана нужная позиция для записи. В случае сохранения вам будет предложено ввести название для данной позиции и нажать **Enter**. Кнопка **System** предназначена для окончания игры и выхода в систему. Кнопка **Resign** работает только в процессе непосредственного прохождения и предназначена для выхода в главное меню. Кнопка **Ok** служит для закрытия меню **Options**. В процессе игры вы можете вызвать это меню с помощью клавиши "Esc".

Пункт, носящий название **Quit**, служит для выхода из игры.

Игровой процесс

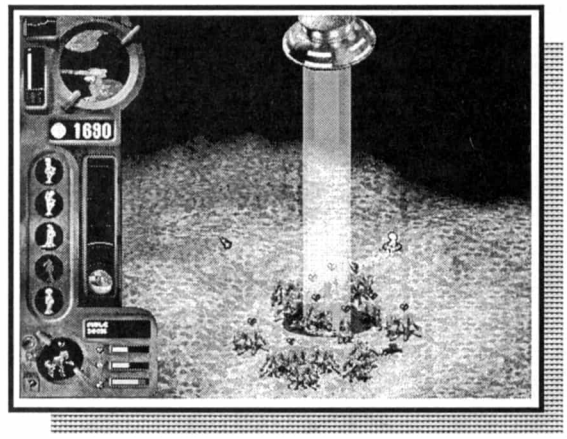
После выбора пункта **Single Player**, играющему будет представлена солнечная система с рядом планет, подлежащих колонизации. Вам не дано сделать выбор, что колонизировать в первую очередь. Ваша задача - исполнять приказы правительства и Менторов, а думать только об исполнении конкретной задачи. На экране будет представлена ничего не значащая картинка и формулировка текущей задачи, которую вы должны выполнить на данной планете. Прочитав, нажмите **левую кнопку мыши.** Возможно два варианта высадки на планету. Первый из них - когда команда высадки уже сформирована заранее, и вас никто не спрашивает, с кем именно вы хотите осуществлять данную задачу. Второй вариант несколько сложнее. Он подразумевает, что вы внимательно прочитали задание и представляете, какие именно задачи стоят перед вами, и кто из специалистов потребуется для их решения.

Формирование команды для высадки на планету

При выполнении практически любой задачи в вашей команде необходим инженер. Именно он обеспечивает развитие колонии, строя различные объекты. Чем выше уровень инженера, тем дешевле обходятся постройки. Запомните: иметь одного, пусть и очень крутого инженера, не самая удачная мысль. Старайтесь время от времени тренировать (посылать на работы) и остальных, так как в будущем будут возникать ситуации, требующие форсированного развития колонии и ее модернизации, что требует одновременного присутствия в колонии нескольких инженеров. На финальных стадиях вполне обычна ситуация, когда одновременно в колонии присутствует три-четыре инженера. В этой игре высокообученный инженер стоит многого, особенно в начальные моменты развития колонии, когда каждый кредит на счету.

Для примера можно отметить, что обученный на 100 процентов инженер способен построить некоторые объекты за сумму в 2 раза меньшую, чем начинающий.

Генетик тоже лицо крайне необходимое, так как только он может исследовать новые формы жизни, а помимо этого, может быть использован как передвижная замораживающая установка при атаках на противника. Чем выше уровень генетика, тем больше информации он может извлечь из одного экземпляра данного вида фауны.



Кадр из "Дня независимости" - уничтожение плантации одуванчиков

Ботаник, способный выращивать разные растения, способен принести много пользы, особенно при выполнении длительных по времени задач (когда исчерпываются минеральные ресурсы) или задач, в которых ограничен доступ к минеральным ресурсам, или оных нет вовсе. В таких случаях ботаник просто незаменим, без него просто прекратится развитие колонии, так как дикорастущие растения без присмотра ботаника имеют тенденцию расти плохо и быстро погибают или вырабатываются полностью. Зона, где стоит ботаник (границы можно примерно представить при высадке или раскорчевке), наиболее благоприятна для роста растений.

Следопыт является тем персонажем, который вроде бы прямо не необходим, но с ним некоторые моменты проходятся гораздо проще, чем без него. Следопыт может воздействовать на животных, находящихся на некотором расстоянии от него. Исходя из насущной необходимости, вы можете побуждать существ, с помощью следопыта, либо питаться, либо драться более агрессивно, либо размножаться. При наличии следопыта можно экономить приличное количество средств на разведении животных и стимулировать животных к нападению на врага в случае острой необходимости.

После того, как все пять возможных вакансий заполнены борцами за народное дело, пора приступать к заданию. Для этого нажмите красную кнопку прямо под набором готовых к высадке специалистов.

Высадка

Когда ваша команда окажется на поверхности планеты, вы должны сразу же приступить к бурной деятельности, так как еще одна особенность данной игры в том, что противник зачастую не имеет форы и начинает строиться вместе с вами. Направление деятельности может быть различным и зависит от того, какое задание вам поручили выполнить. В дальнейшем будем рассматривать наиболее распространенный вариант, когда высадка произошла на планету, где отсутствуют следы разумной деятельности, то есть вы и противник попадаете в ситуацию “они были первыми”.

Управление объектами

Наибольшую сложность представляет собой управление живыми объектами, то есть специалистами и клонированными существами. Для получения непосредственного управления каким-либо живым существом укажите на него курсором и нажмите **левую кнопку мыши**. После того (в зависимости от того, какое существо вы выбрали), как вы укажете курсором на любой другой объект, вам будет представлено в форме изменившегося курсора, какое действие будет выполнять данное существо над тем объектом, на который вы указали.

Все виды курсоров и формы воздействий будут описаны ниже. Для ускорения процесса передвижения специалистов по карте, необходимо воспользоваться двойным щелчком левой кнопки по точке назначения.

Для выбора группы существ используется ставшее уже стандартным правило. Нажав и удерживая **левую кнопку мыши**, вы должны растянуть появившийся белый прямоугольник на интересующую вас группу, после чего отпустите **кнопку мыши**.

Для того, чтобы из всех попавших в квадрат существ были сведены в группу только специалисты, проделайте вышеуказанную операцию, удерживая клавишу **Ctrl**, а для отметки только клонов воспользуйтесь клавишей **Alt**. При нажатом **Shift** будут выбраны только те клоны, которые в данный момент бездельничают, т. е. просто гуляют безо всякого задания. Эти клавиши следует отпускать только после того, как вы отпустили кнопку мыши. Для того, чтобы сбросить управление активным существом или существами, воспользуйтесь либо **правой кнопкой мыши**, либо клавишей **Backspace**.

Для упрощения процесса селекции применяйте клавишу **T**. С ее нажатием все неживые объекты на экране станут прозрачными и недоступными для выбора. Клавиша **P** - пауза, которая на экране отображается приморожеными часами.

В случае управления различными строениями вашей базы сложностей возникать не должно. В принципе, все строения, кроме генетических капсул, управляются кнопкой активации и деактивации, то есть работают в полностью автоматическом режиме.

На приведенной ниже схеме экрана показаны кнопки и панели выбора главного игрового экрана. Панель управления можно убрать с экрана, если воспользоваться клавишей **Tab**.

1. Главный игровой экран. Именно на нем вы выбираете объект для управления и отдаете ему свои приказы. Его можно отцентровать по своему энергораспределителю при помощи клавиши **Home**. Если подвести курсор к самому краю экрана, начнется скроллинг в соответствующую сторону. Того же можно добиться при помощи стрелок управления курсором.

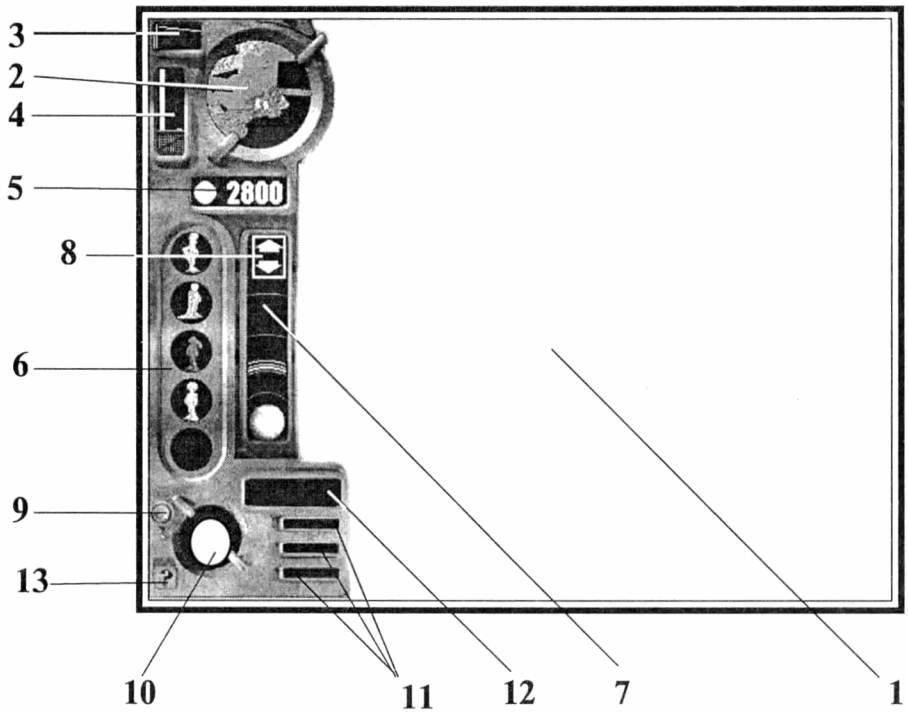
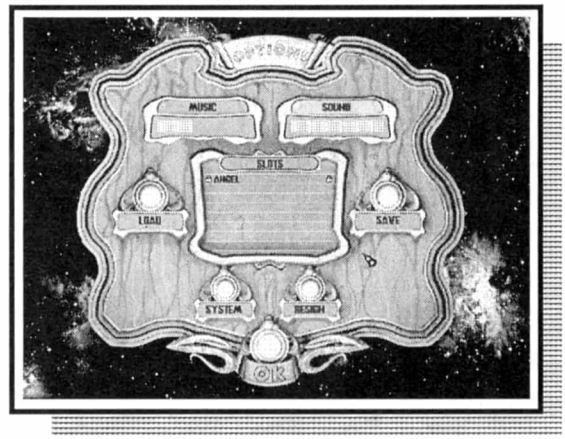


Схема 1

2. Мини-карта. Это небольшая карта, на которой отображается большая часть планетарного глобуса в крупном масштабе. Ваши подразделения представлены на карте оранжевыми точками. Перемещаться по карте можно с помощью щелчка по нужному месту мини-карты **правой кнопкой мыши**. Требуемое место на глобусе появится на главном игровом экране, а мини-карта будет отцентрована по данной позиции.



Настроечное меню игры

3. Показатель энергоснабжения ваших объектов. Отображает уровень обеспеченности ваших объектов энергией. Чем выше бежит зеленая полоса, тем лучше снабжение и выше избыток энергии, который впоследствии вы сможете использовать, чтобы не строить дополнительных станций. Для того, чтобы узнать абсолютное значение производимой энергии, подведите курсор мыши на эту шкалу. Тот же принцип действует, если вы захотите узнать абсолютное значение для любой другой величины из указанных ниже. В том случае, когда рядом с зеленым вертикальным столбцом начинает появляться желтый, то, значит, как минимум одному из ваших объектов не достает энергии для нормальной работы. Этот объект будет помечен время от времени появляющимся кружком с изображением перечеркнутой молнии.

4. Показатель того, насколько вы приглянулись Менторам по сравнению с противником. Выражается конкретным числом очков, если подвести "мышку" на эту шкалу. Чтобы знать, насколько понравился Менторам ваш противник, необходимо построить Tech Facility. Только в этом случае параметр имеет реальную ценность. Под вертикальными полосками находятся две треугольные шкалы, которые относятся только к вам и индицируют отношение Менторов к вашему развитию (зеленый цвет - хорошее отношение, красный цвет - плохое отношение). Если зеленый мигает, значит, вас ждет приз, а если замигал красный, то сейчас последует экзекуция.

5. Счетчик ваших денежных ресурсов. С цифрами все понятно, а кружок обозначает заполнение ваших хранилищ ресурсами для продажи. Если кружок представляет собой окружность, то ваши хранилища пусты, а если это блестящий круг, то хранилища заполнены, и дальнейшее накопление ресурсов невозможно. Если указать на круг "мышью", то появится надпись (число) **% of GOOP storage capacity**. Это число означает, на сколько еще смогут принять ресурсов ваши хранилища, исходя из того, сколько в процентном отношении занимает уже хранимая сумма.

6. Кнопки ускоренного доступа к вашим специалистам. Активным, то есть непосредственно вами управляемым, может быть только один специалист. Его картинка является цветной. Картинки с изображением неактивных специалистов слегка мигают. Для выбора специалиста необходимо щелкнуть по кнопке с его изображением **левой кнопкой мыши**, а для того, чтобы отцентровать по нему экран, воспользуйтесь правой кнопкой. Для ускоренного выбора используйте клавиши от **"1"** до **"5"**.

7. Шкала, на которой отображаются либо набор строений, которые может построить инженер, либо набор растений, которые может вырастить ботаник, либо направление влияния, которое может оказывать следопыт-дрессировщик. В случае, если ни один из специалистов не выбран, то на шкале, внизу отображается планета, и летающая тарелка (если есть). Наличие тарелки над планетой обозначает присутствие над ее поверхностью кораблей Менторов. По мере развития техники слежения за кораблями пришельцев, изображение тарелки будет появляться на шкале на большем удалении от планеты, постепенно приближаясь к ней. Щелкнув курсором по изображению планеты, вы получите повтор задания, которое вы должны выполнить для того, чтобы выиграть спор за данную планету.

8. Маленькие кнопки, с помощью которых можно просматривать, постепенно перемещаясь, шкалу 7, когда ассортимент выбора слишком велик, чтобы поместиться сразу.

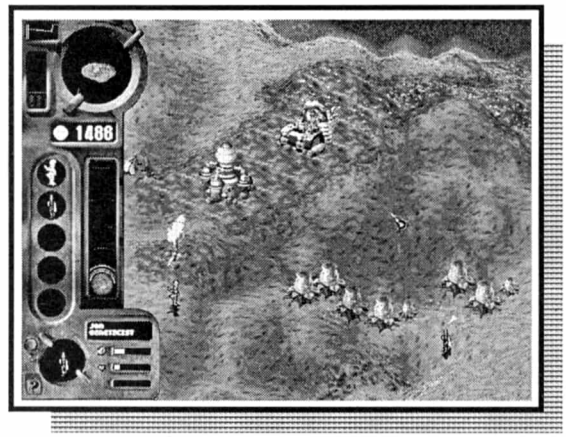
9. Кнопка активации и деактивации того объекта, который сейчас находится под вашим прямым руководством. Если активен специалист или живое существо, то нажатие данной кнопки приведет к прекращению текущего действия. Если активен объект, то утопленная кнопка означает, что объект функционирует, если кнопку отжать, то объект прекратит работу и перестанет потреблять энергию.

10. Значок-картинка активного на данный момент объекта, то есть находящегося под вашим прямым руководством.

11. Три шкалы, в которых отображаются параметры объектов. О них было сказано отдельно при описании самих объектов.

12. Название выбранного объекта управления.

13. Кнопка помощи. В нажатом состоянии на ней горит знак вопроса. Достаточно выбрать новый объект, чтобы получить о нем дополнительную информацию.



Трудовые будни

Основные виды курсора и воздействий

Для того, чтобы выполнить действие над объектом, на него необходимо навести курсор, который примет определенную форму, и нажать левую кнопку мыши. Если объект может быть подвергнут разным воздействиям со стороны субъекта, то переключение между воздействиями осуществляется нажатием и удерживанием клавиши **Ctrl**.

Прицел синего цвета - заморозка. Доступно для генетика и следопыта.
Прицел красного цвета - атака. Доступно для ваших животных.
Красный крест - лечить специалиста или животное. Перед лечением животное будет подвергнуто заморозке. Доступно генетику.
Увеличительное стекло - изучить новый вид фауны. Перед изучением объект подвергается заморозке. Доступно для генетика.
Клюка - точка, с которой следопыт должен будет осуществлять выбранное воздействие на животных.
Круг с движущимся изображением посадки ростка в почву - посадка насаждений. Доступно для ботаника при наличии семян.
Круг с движущимся изображением ростка, покидающего почву - переработка растений на семена. Если данный вид ранее не был изучен, то происходит его изучение, и этот вид становится доступен для высадок в дальнейшем. Доступно для ботаника при наличии свободного места в шкале семян.
Связка динамитных шашек - снести объект. Доступно для инженера при удержании **Ctrl**.
Вертикальная зеленая стрелка с пилой и молотком - осуществить модернизацию объекта. Доступно для инженера.
Пила и молоток - ремонт объекта. Доступно для инженера и существ с генами крабов.
Топор - срубить дерево и, в случае мулов и гибридов от них, доставить на объект по переработке.
Горизонтально ориентированная зеленая стрелка - доставить труп или уже срубленное дерево на переработку. Доступно для существ с генами мулов.
Пламя - поджечь дерево. Доступно для динозавров и некоторых их потомков.
Сжимающаяся и разжимающаяся птичья лапа - поднять в воздух специалиста или существо из своих. Щелкнув левой кнопкой по карте, вы укажете, куда доставить объект перевозки. Доступно только для Birddomule.

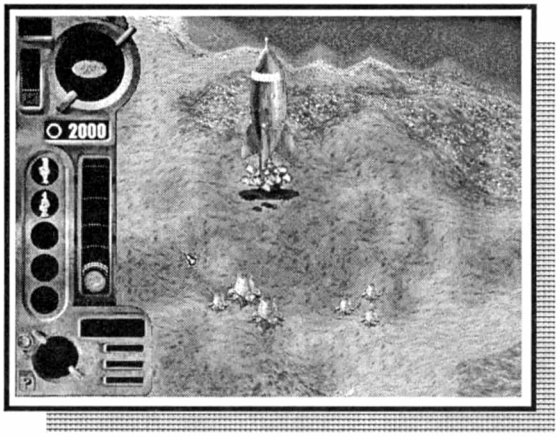
Основание колонии

Основание колонии начинается с закладки первого бура. Только после появления такового на поверхности планеты, ваш инженер становится способен строить распределители энергии, генераторы, генетические капсулы и перерабатывающие фабрики. Закладку бура можно осуществить в том месте, где есть хоть малая толика минеральных ресурсов. После закладки бура необходимо построить распределитель энергии. Выберите таковой на шкале 1.7 и обратите внимание на появившийся на рельефе круг из маленьких молний вокруг прозрачного изображения распределительной станции. Вы должны так поставить станцию, чтобы бур оказался внутри круга, и к нему потянулась полоска из маленьких синих разрядов. Таким образом создается замкнутая система энергоснабжения. После сооружения этого форпоста цивилизации вы сможете отдавать своему инженеру приказ на строительство других объектов народного хозяйства. Для того, чтобы выставлять ветряки, необходимо поставить хотя бы один фотоэлемент. Ключевой для дальнейшего развития является генетическая капсула, предоставляющая возможность строительства достаточно дорогих объектов, таких, как посадочная площадка, фабрика высоких технологий и др. После строительства фабрики высоких технологий вы получаете доступ к строительству еще одной группы объектов, таких, как турели, щит и детектор обнаружения корабля Менторов.

Получение ресурсов

В Genewars существует два метода добычи средств к существованию. Первый из них представляет собой всем хорошо знакомую по играм типа “Dune 2” добычу исчерпаемых полезных ископаемых (некоторое исключение представляет “C&C”, за что его создателям большое спасибо). Установив бур на россыпи минералов, через некоторое время вы увидите, что в радиусе двух клеток от бура полезные ископаемые исчерпаны, и необходимо строить еще один бур где-то в другом месте. Такой метод добычи привлекателен тем, что, установив бур, вы заботитесь только о том, чтобы его не снесли не в меру ретивые оппоненты, а о самом процессе добычи и его обеспечении вам заботиться не надо.

Второй метод, гораздо более хлопотный, заключается в раскорчевке зарослей растений. Такой метод требует обязательного наличия в вашей колонии установки по переработке сваленной древесины и трупов умерших существ **(Recycling Plant)** и некоторого числа мулов или гибридов со сходными свойствами.



Герои романа “Аэлита” высаживаются на Марсе

Однако это отнюдь не все. Мало поддерживать численность обслуживающего поголовья на постоянном уровне, необходимо иметь в постоянном штате порядка двух ботаников, постоянно подсевающих на ваши плантации новые растения. Вообще, соотношение получается удачным, если на ранних стадиях игры на одного постоянно подсевающего ботаника приходится 3-4 мула, а при продвижении по ходу действия и появления все новых более эффективных растений число мулов может увеличиваться. Благодаря такой возможности, как работа с неисчерпаемыми ресурсами, игра вполне пригодна для длительных сетевых раундов. Вот только возможность такой игры не заложена при создании.

Зеленые человечки уверенно управляют своей летающей тарелкой

Строительство объектов

Вы можете построить любой объект из тех, что представлены на шкале 1.7 у инженера. Естественно, что это возможно лишь в том случае, если у вас хватает на это средств. При отсутствии таковых на недоступных для строительства из-за стоимости объектах появится красный воспрещающий знак. Для того, чтобы построить объект, выберите его на вышеуказанной шкале. После выбора переведите курсор на главный экран. Если появился красный квадрат с изображением скрещенных молотка и пилы, то строительство на данном месте невозможно. Если появилась зеленоватая картинка с изображением объекта, то строиться можно, но только обратите внимание на то, чтобы объект входил в систему энергоснабжения, то есть был связан с распределительной станцией бегущей дорожкой из синих огоньков (если объект строительства - станция, то дорожка должна идти к генератору, или ее может не быть вовсе).

Модификация зданий

После строительства деревообрабатывающего станка **(Pulper)** становится возможным проведение модификаций уже существующих зданий, для чего выберите инженера и укажите курсором на одно из уже имеющихся зданий. Если появился значок в виде скрещенных молотка и пилы с устремленной вверх зеленой стрелкой, то модификация возможна. Для этого необходимо, чтобы мулы натаскали к станку деревья, а тот, в свою очередь, эту древесину обработал. Таким образом будет создан запас бревен, сложенный у подножья станка. После создания запаса бревен и при наличии обслуживающих существ можно приступить к модернизации.

Выберите инженера, подведите курсор на объект и, при наличии значка модификации, нажмите левую кнопку мыши. Крабы, или гибриды со способностью к модификации, устремятся за бревнами к станку, а оттуда к модифицируемому зданию. Возможно возникновение ситуации, когда краб спешить отнюдь не будет. Для того, чтобы стимулировать "сачка" к трудовому подвигу, выберите ленивое существо и укажите курсором, который должен принять форму пилы и молотка, на модифицируемое здание. Учтите, что во время проведения модификации объект не работает. Для проведения модификации таких объектов, как генетические капсулы, энергораспределители и щиты, соберите побольше существ-помошников, без них модификация этих особенно важных для колонии объектов может затянуться, чем и воспользуется коварный враг. Модификация проходит тем быстрее, чем более высокого уровня в вашей колонии деревообрабатывающий станок. Чем выше уровень станка, тем больше бревнышек за один рейс притащит к модифицируемому зданию одно существо. Для проведения модификации энергораспределительной станции вообще придется строить специальную станцию для подпитки деревообрабатывающего станка, чтобы он мог продолжить работу при отключенной основной подстанции.

Ремонт здания

Во время налетов на вашу базу присных противника могут быть повреждены некоторые ваши объекты. Признаком того, что объект получил повреждения, служит, помимо видимых признаков повреждений самого объекта, возникающий на поврежденном здании значок гаечного ключа. Для ликвидации повреждений можно использовать как самого инженера, так и его помощников - крабов или соответствующих гибридов. Выберите одно из вышеуказанных существ или специалиста и укажите на поврежденное здание курсором, принявшим форму пилы и молотка, нажав **левую кнопку мыши**.

Снос здания

В том случае, когда какое-либо здание, например, бур, больше не представляют для вас никакой ценности, а превратились в обузу, занимая место под энергетическим куполом или ставшее вдруг дефицитным место в круге энергоснабжения, то вы можете его просто снести. Для этого выберите инженера и, удерживая клавишу **CTRL**, укажите курсором (примет форму динамитного пакета) на сооружение. Учтите, что инженер не будет ничем бросаться в ставшее "неродным" сооружение, а аккуратно обойдет его и с трех или четырех сторон обложит небольшими прыгающими желтыми комочками, после чего здание просто аккуратно сложится. За снесенные сооружения идет очень небольшой начет, а за сам снос некоторых сооружений, воспринимаемых как хранилища ресурсов, можно здорово поплатиться.

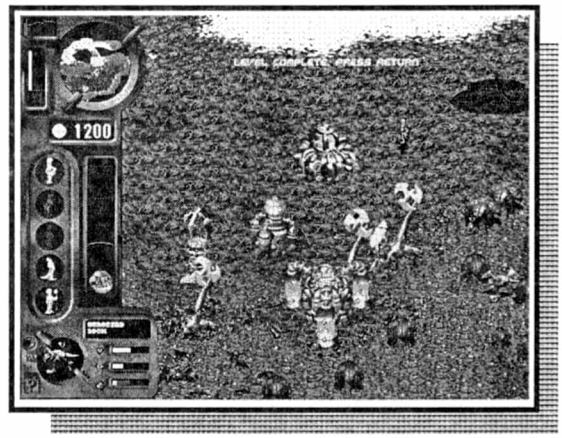
К ним относятся непосредственно буры, фабрики переработки и сами банки-хранилища.

Выращивание растений

Для выращивания разнообразных растений в Genewars служит такой специалист, как ботаник. Это довольно мирное, незлобливое существо тихонько сажает себе корешки и ни во что не вмешивается, почему и становится жертвой различного рода гнусных нападений. Для того, чтобы начать выращивание растений, выберите ботаника, у которого имеется не нулевой запас семян (зеленая шкала присутствует хоть в какой-то мере). После чего вы должны указать курсором на один из видов растений на шкале 1.7. Желательно, чтобы данное растение подходило для того типа грунта, на котором вы собираетесь его выращивать. Теперь укажите курсором на позицию на главном игровом экране, и если там можно производить посев, то курсор примет форму небольшого круга, в котором будет идти мультик, отображающий процесс помещения ростка в землю. Щелкните **левой кнопкой мыши**. Некоторое время после этого ваш ботаник будет топтаться внутри площади, которая была примерно отмечена, когда вы отдавали приказ на произведение посева. По мере того, как ботаник будет производить посев, запас семян будет идти на убыль и через некоторое время иссякнет. Заметим, что разные семена потребляют разное количество биомассы для своей высевки. Чем лучше растение, которое произрастает из семян, тем меньше таких растений с одного посева вы высадите.

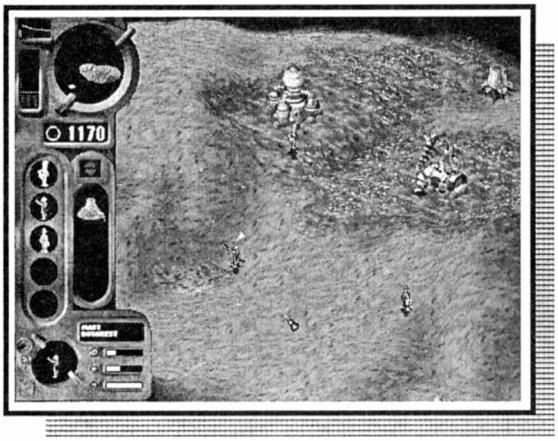
Пополнение запаса семян возможно только в том случае, если у ботаника зеленая шкала заполнена не полностью. Для проведения процесса переработки растений на семена необходимо взять управление ботаником на себя и указать курсором на одно из растений группы, которую вы желаете переработать. Курсор опять примет форму круга, но на этот раз мультик будет о том, как росток вытаскивают из земли. Щелкните **левой кнопкой мыши**, после чего растения на означенной площади подвергнутся переработке, а запас семян у ботаника пополнится. Растения пропадут на указанной площади отнюдь не полностью. Это зависит от того, сколько их и какой они величины.

Соотношение между процессами высадки и раскорчевки на семена примерно следующее. Можно засеять 2-3 участка с одного полностью раскорчеванного. Речь идет, разумеется, об однотипных растениях. Раскорчевку не следует проводить на одном и том же участке, так как уцелевшие растения еще способны размножаться и могут через некоторое время восполнить нанесенные вами потери. Старайтесь добывать семенной фонд где-нибудь подальше от рабочей зоны существ, работающих на переработку древесины. Учтите, если на планете есть какое-либо ранее не встречавшееся вам растение, то как бы далеко ни пришлось прогуляться, не поленитесь добыть хотя бы несколько семян. После этого выращивание данного вида растения станет возможно для всех ваших ботаников.



Ветряные электростанции ждут попутного ветра

Для проведения атак на большие дистанции желательно с помощью ботаника где-то на середине пути между своей и вражеской базами заложить хорошую плантацию растений. Для того, чтобы вашими посадками не воспользовался враг, делать это рекомендуется несколько в стороне от кратчайшего маршрута, а для большей гарантии лучше послать туда несколько существ-охранников, желательно в сопровождении следопыта, способного путем управлении тенденциями животных создать небольшую колонию существ, которую впоследствии тоже можно послать на врага.



Пора бурить землю

Переработка растений

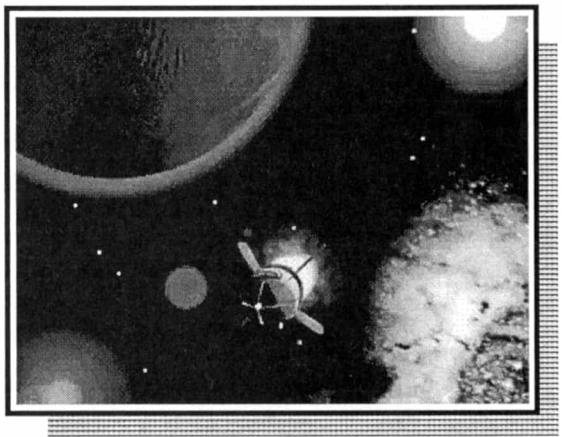
Для осуществления переработки древесины необходимо наличие в составе вашей колонии либо перерабатывающей станции, либо деревообрабатывающего станка, а также наличие мулов или гибридов, способных доставлять древесину на переработку.

После постройки перерабатывающей станции или станка мулы могут доставлять к ним древесину. Выберите участок, растения с которого вы планируете отправить на переработку, и, выбрав одного мула или группу таковых, щелкните курсором, принявшим форму топора, по одному растению из группы. После этого существа отправятся валить лес и перетаскивать сваленные деревья на перерабатывающую станцию или к станку. Наивысшим приоритетом, с точки зрения клонов, обладает именно деревообрабатывающий станок. Если по какой-либо причине у станка нехватка древесины, то прежде всего будет восполнена она. Хорошо усвойте, что крабы обладают возможностью валить деревья, но доставлять их на фабрики не будут. За разные по размеру деревья будут производиться разные начисления. Чем больше дерево, тем больше кредитов оно принесет. Процесс переработки деревьев должен обязательно сопровождаться процессом их высадки в соотношении 3-4 существ на одного постоянно работающего ботаника.

Сбор поваленных деревьев и трупов умерших существ

В течение игрового процесса на поверхности колонизируемой планеты будут появляться трупы умерших от старости или погибших существ. Также появляются сваленные, но по разным причинам не доставленные на переработку деревья. Для того, чтобы использовать в переработке такие потери, в принципе, не нужно давать особых команд. Мулы или их производные самостоятельно подтаскивают такие отбросы на переработку.

Но с учетом того, что чем дольше лежит отброс, тем меньше за него дают, а со временем он пропадает вовсе, вы можете, взяв руководство кем-либо из мулов на себя, щелкнуть курсором (который должен принять, если доставка возможна, форму направленной слева направо зеленой стрелки) по отбросу, который вы желаете доставить на переработку. Но уделять такое внимание стоит только большим и свежим трупам или деревьям. После выполнения существом поставленной вами задачи проследите, чтобы оно вернулось к прежней деятельности.



Идет поиск неуничтоженных планет

Изучение новых видов существ

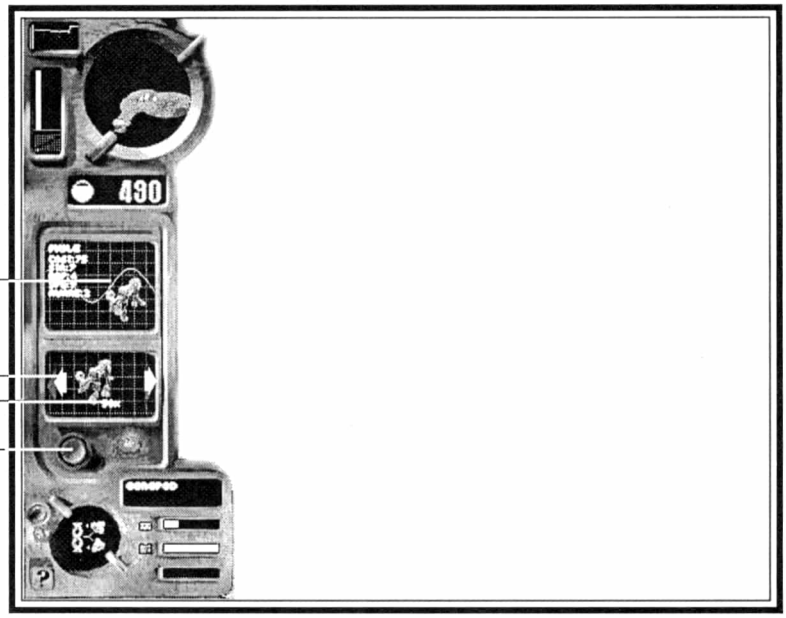
В процессе игры вы будете встречать все новые и новые виды флоры и фауны. Как получить доступ к новым видам флоры, описывалось ранее. Для получения информации о новом виде фауны его требуется сначала обнаружить, а лишь потом изучить. Учтите, дикие животные вымирают довольно быстро, как, впрочем, и растения. По этой причине следует стараться как можно быстрее обнаружить новый вид, особенно, если вас специально предупредили о его присутствии на планете.

Изучение новых видов фауны проходит довольно тривиально. Выберите генетика из своих специалистов и щелкните курсором, принявшим форму увеличительного стекла, по неизвестному существу. Ваш генетик догонит, если сможет, существо, заморозит его и проведет сканирование. При сканировании над головой генетика отсчитываются проценты, демонстрирующие изученность данного вида от максимально возможного уровня. По мере сканирования здоровье животного будет быстро убывать. Чем выше уровень генетика, тем больше информации он может выкачать даже из полуразложившегося трупа.

При проведении модификаций генетической капсулы повышается максимально возможный уровень, до которого можно изучить любое существо. Так, при наличии генетической капсулы **(Gene Pod)** возможный уровень изучения всего лишь 50% от максимально возможного, что позволяет производить существ, обладающих лишь 50% возможностей данного вида. Для получения больших знаний о существах нужно модифицировать генетическую капсулу в генетическую машину **(Gene Machine)**, которая дополнительно позволяет поднять уровень изученности до 75% и производить на свет божий гибридов. Генетическая лаборатория поднимает максимально возможный уровень для изучения до 100%. После проведения модификации, вы можете гоняться как за посторонними, так и за своими присными существами с увеличительным стеклом, добывая дополнительную информацию о виде. Не спешите заканчивать задание, старайтесь исследовать каждый вид по максимуму как можно раньше. Это поможет сэкономить время и деньги при прохождении следующих заданий. Только учтите, что когда появляется надпись об окончании задания **(Level complete. Press Return)**, изучение существ становится невозможным по определению.

Производство существ в генетических устройствах

Схема 2



1. Картинка с изображением и названием существа, которое выбрано для производства в генетическом устройстве, а также перечень его характеристик.

2. Кнопки, служащие для листания списка существ, которые известны на данный момент. В случае протекания процесса производства кнопки недоступны. Активируются вновь после окончания процесса клонирования.

3. Процент, показывающий, насколько изучено данное существо.

4. Кнопка активации/деактивации производства.

После того, как вновь открытое существо изучено хотя бы на один процент, можно приступать к его клонированию. Сразу оговорим, что чем ниже уровень изученности данного существа, тем больше вероятность, что вместо него из капсулы вылетит просто кучка кровавых отбросов. Вероятность неудачи при клонировании стремительно уменьшается при изучении данного существа генетиком, а также растет изученность и при произведении клонирования данного существа. Чем больше процент изученности, тем больше у существа единиц жизни, и тем дольше оно живет. Для того, чтобы произвести очередной клон, выберите генетическое устройство как объект управления. После этого экран примет форму, изображенную на схеме 2.

Информация о существе, которое на данный момент выбрано из списка, сведена на табло 1. Листать список известных существ можно с помощью кнопок 2.
Процент (кнопка 3) под изображением существа отображает уровень его изученности.
Кнопка 4 служит для инициации процесса клонирования. В случае повторного нажатия кнопки до окончания процесса, клонирование будет прекращено. Клонирование так называемых гибридов, то есть существ, являющихся помесью каких-либо двух разных пород, невозможно в простейшей генетической капсуле **(Gene Pod)**. Для клонирования гибридов надо использовать генетические устройства **Gene Machine** и **Gene Lab**.

Использование следопыта-дрессировщика при разведении клонированных существ

Использование следопыта при работе с клонами способно принести огромную пользу и экономию средств. Следопыт способен оказывать влияние на поведение животных на значительной площади, стимулируя одну из трех основных тенденций: питание (нож и вилка), агрессия (два меча) и размножение (сердце). Для того, чтобы начать стимулировать эти тенденции у выбранной группы животных, выберите следопыта как объект управления и нажмите на одну из трех вышеуказанных картинок. После этого курсором, принявшим форму вращающегося посоха, вокруг которого отмечена граница воздействия, укажите на область, на которую вы хотите распространить означенное воздействие. На практике имеется ряд нюансов, знание которых существенно повышает эффективность следопыта.

Перед проведением атак на длинные дистанции, когда на пути нет лесных массивов, примените усиление тенденции к кормлению, направив подготовленную к атаке группу на какой-нибудь лесной массив поблизости в сопровождении следопыта. Лишь откормив несчастных животных, имеет смысл посылать их на убой. Если переход довольно длительный, а в пути встречаются островки растений, то не поленитесь направить следопыта в сопровождение такой группе, так как в случае нормального питания гораздо больше существ дойдет до цели.

Стимулируя свои клоны к атаке, помните, что для существ противника ваш следопыт - желанная добыча. Поэтому постоянно следите за тем, чтобы к нему не могли прорваться оппоненты. Если прорыв все же произошел, то у вас есть два варианта: либо снять стимуляцию и банально сбежать, либо производить замораживание атакующих противников, указав на них курсором, принимающим на изображении врага форму перекрестья синего цвета.

Побуждать животных к размножению имеет смысл только в том случае, если вы предварительно загнали их в лесной массив, так как существа нормально размножаются, только будучи сытыми. Этот прием способен сэкономить массу средств, особенно при производстве больших отрядов из существ малого и среднего размера, способных к быстрому размножению.

Обнаружение и создание гибридов

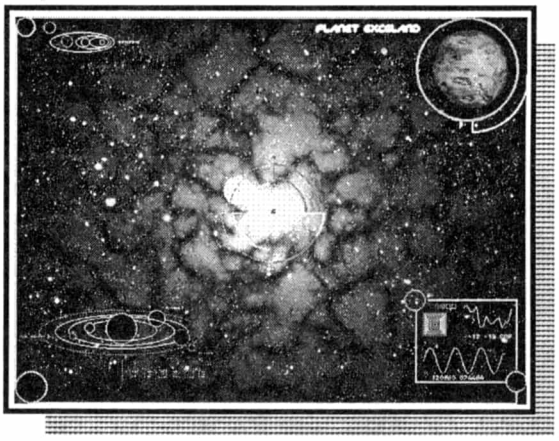
В игре присутствуют существа, которых можно получить в результате скрещивания пяти основных видов. Эти существа обладают многими полезными качествами, позаимствованными от своих прародителей.

Первый способ, кажущийся наиболее легким и не требующий особых затрат, заключается в том, чтобы просто обнаружить гибрида на карте и изучить его с помощью генетика, как любого другого представителя фауны. Однако, этот способ не очень надежен, так как для обнаружения гибрида вам предоставлен не очень большой отрезок времени. Практически, надо оказаться в нужном месте в нужное время, что подразумевает точное знание того, где именно на карте находится гибрид. Да и некоторые формы просто встречаются настолько редко, что отыскать их - задача слишком трудная.

Второй способ довольно дорог, но наиболее действен. Он заключается в том, что вам нужно собрать довольно большое количество животных обеих видов, от которых вы хотите получить гибрид, и направить их на какую-нибудь плантацию растений, для того, чтобы они отъелись. Для этого пригоните на ту же площадку следопыта и стимулируйте процесс питания. После того, как проблема питания решена, стимулируйте процесс размножения. Заблаговременно подгоните к участку, где происходит размножение, генетика, и будьте готовы отдать приказ об изучении появившегося гибрида. О том, что появился новый гибрид, возвестит табличка, поименованная **"You have hebrid"**, если вы предварительно включите режим подсказок кнопой 1.13. Как только оная возвестит о появлении гибрида, выберите генетика и начинайте водить курсором по группе существ, если сразу выделить новый гибрид из кучи не сможете. На только что появившемся гибриде курсор примет форму увеличительного стекла. Однако такой поиск возможен в том случае, если все остальные существа в группе изучены в наиболее возможной на данный момент степени.

Менторы и различные проявления их деятельности

Существа, прекратившие войну и взявшие на себя благородную роль арбитров в споре за планеты, названные создателями GeneWars как Ethereals, будут наблюдать за вашими успехами в колонизации. Вообще-то, Ethereals можно перевести как "неземляне", "эфирные жители", но, простите, может, это ботаник с крокодильим рылом - землянин? Так что для обозначения самопровозглашенных судей был избран термин Ментор, являющийся тоже довольно спорным. Вы сами можете называть этих существ так, как вам угодно.



Просторы Галактики - бездонная братская могила

Основными критериями Менторов для оценки вашего развития является то, сколько существ или растений вы предъявите в специально отведенных зонах или насколько успешно вы справитесь с поставленной задачей другого типа. Да и то, как вы строитесь, тоже играет определенную роль. Однако, доминирующее влияние в оценке вашей деятельности играют именно Зоны.

Имеется семь типов зон, каждая из которых отображается сияющим столбом со значком внутри, обозначающим тип зоны. Звездочки под значком обозначают число очков, примерно в тысячах, которое способна принести эта Зона.

Зона мулов (Mule Zone) - зона, куда необходимо сгонять на презентацию существ, имеющих гены мулов. На экране отображается подковкой, наклоненной рожками к поверхности.

Зона крабов (Crab Zone) - зона, предназначенная Менторами для сбора информации о формах жизни с генами крабов. На экране отображается горизонтально ориентированной подковкой в форме клешни.

Зона динозавров (Dino Zone) - зона для сбора информации о существах, произошедших от динозавров. Отображается знаком в виде зеленого следа древнего ящера.

Зона лягушек (Frog Zone) - зона для сбора информации о лягушках и их потомках. Имеет значок в форме лягушачьей лапки (напоминает малую корону).

Зона птиц (Bird Zone) - зона, куда в исследовательских целях Менторов необходимо перегонять птиц и существ, произошедших от них. Значок напоминает птичью лапку.

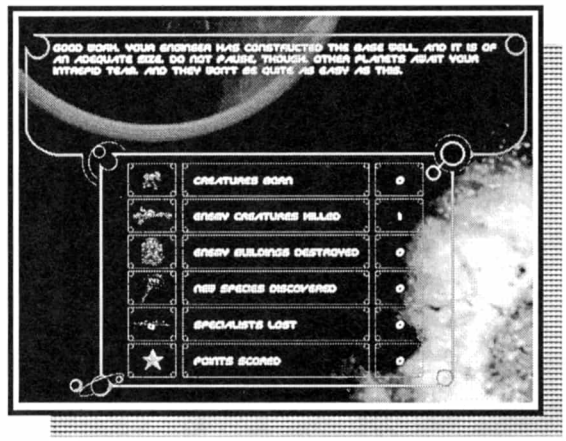
Зона биомассы (Biomass Zone) - зона, куда можно пригонять на презентацию не только любые живые существа, но и высаживать растения. Значком этой зоны служит изображение дерева.

Зона храма (Temple Zone) - зона, построив в которой детектор, вы заработаете множество очков и признательность Менторов. Такой вот они сентиментальный народ. Значок представляет собой нечто, напоминающее свечу зажигания.

В разных задачах победа засчитывается по-разному. В одних случаях необходимо набрать определенное число очков от Менторов и только, в других случаях достаточно набрать число очков большее, чем противник, но при этом надо погасить, то есть выполнить план Менторов, во всех Зонах на экране. Очки за пригнанную на изучение живность начисляются только тогда, когда над поверхностью планеты завис корабль Менторов, и в районе Зоны летают сами Менторы (маленькие беленькие человечки) на этаких гравитационных скейтах. Начет очков производится тогда, когда от ваших существ или растений начинает подниматься своеобразный дымок, что-то типа искорок. Помните, что каждая Зона может предоставить только определенное количество очков, а начет производится всем сторонам, существа от которых присутствуют в момент изучения Зоны Менторами.

Учтите, что время пребывания Менторов в Зонах ограничено. Посему старайтесь не допускать в такие Зоны чужаков, ибо даже дикие существа способны утянуть у вас часть очков.

Начисленные очки отображаются на шкале 1.4 в виде вертикальных столбиков. Если у вас построена **Tech Facility**, то на той же шкале отображаются и очки, набранные конкурентами. В том случае, если ваши оппоненты обогнали вас по очкам, появится табличка **"You're Bad!"**. Это напоминание, что следует активнее вести колонизацию и уделять большее внимание отмеченным Менторами Зонам. Хотя добиться такой таблички можно разве что специально, злостно уклоняясь от труда.



Забавное меню

Не пренебрегайте постройками, следящими за приближением кораблей Менторов к планете. Так как обычно Зоны представляют собой довольно пустынную местность, то из-за отсутствия пищи не рекомендуется держать в таких зонах большое количество существ длительное время. Будет гораздо лучше заранее узнавать о появлении Менторов и высылать животных в Зоны только тогда, когда корабль уже приближается к планете.

Шкала содержит еще один индикатор в форме квадрата, разделенного по диагонали. Обычное, нейтральное отношение к вам Менторов отображается просто темным индикатором. Если верхняя часть индикатора начинает заполняться красным, то Менторы недовольны вашей деятельностью, и можно нарваться на неприятности. Какие именно неприятности, увидите сами, не будем портить удовольствие от созерцания картинок. Если нижняя часть индикатора постепенно заполняется зеленым, то все идет прекрасно. Менторы довольны вашими успехами.

Если нижняя часть полностью заполнена и начинает мигать, то срочно обратите свой взор на собственную базу. Зависший над ней корабль через некоторое время начнет двигаться, и в одной из точек маршрута появится монолит **(Monolith)**. Это, так сказать, награда юному колонизатору. Если подвести к этому монолиту специалиста, то он увеличит свое мастерство **(Ability)** и появится табличка **"Specialist Improvement"**.

Если же подвести какое-либо существо, то произойдет улучшение его характеристик, которое будет в дальнейшем присуще всем существам данного вида, но только у вас. По этой причине не спешите нажимать на клавишу Enter, даже если появится надпись **"Level complete. Press Return"**.

Посмотрите, не мигает ли зеленая шкала. Если да, то ищите поблизости от базы монолит, а уж направлять к нему специалиста или клона, решать вам, но руководствуйтесь тем, что создать супер-клона вы успеете, а вот опытный специалист экономит кредиты и нервы игрока. Но если вы будете руководствоваться правилом максимального сбора монолитов с самого начала, то проблем с ними не возникнет, так как Менторы - народ щедрый.

Ведение боевых действий

В GeneWars, как в любой другой игре жанра “стратегия реального времени”, тактика ведения боев с противником чрезвычайно важна, однако в большинстве случаев боевые действия являются лишь вспомогательным аспектом игры. Не владея тактикой боевых действий, игру проходить будет очень сложно, но и тактикой боев все не ограничивается, так что для того, чтобы успешно проходить все задания, не зацикливайтесь только на ведении боевых действий.

Управление во время проведения боев

Выберите существо или турель и укажите курсором на дикое существо, существо или сооружение противника. Если курсор принял форму прицела, то атаку проводить можно. Красный курсор-прицел обозначает проведение атаки на поражение, результатом таких атак будет смерть объекта атаки или его разрушение. Синий курсор-прицел обозначает атаку на замораживание. Через некоторое время замороженный объект придет в себя. Вражеские специалисты, а также, естественно, здания, заморозке не поддаются.

Тактика проведения боев

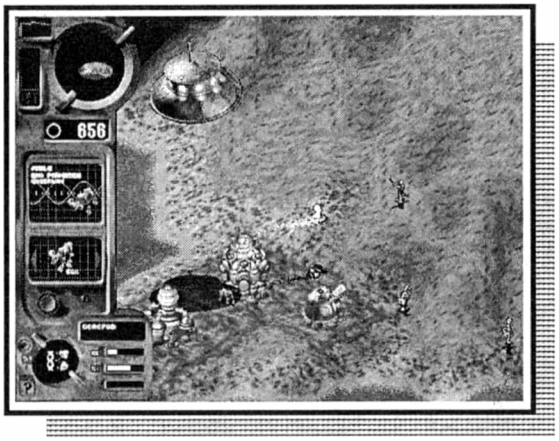
Во многих играх вышеозначенного жанра тактику ведения боев можно разделить на два этапа. Первый из них характеризуется отсутствием сколько-то серьезных средств стационарной обороны и присутствием ограниченных по мощности средств нападения, а второй этап отмечается появлением мощных средств стационарной обороны и серьезных средств нападения. Каждый этап требует особого подхода к себе и, соответственно, особого описания.

Тактика на раннем этапе игры

Сразу надо оговориться, что оборонительная тактика в этой игре на начальном этапе просто не приемлема. Наступать и выгодней, и проще. При попытке обороняться вы получите постоянные прорывы со стороны противника и, как следствие, ваша база получит повреждения, а обслуживающие существа бросят работу и начнут гоняться за оппонентами. Ко всему сказанному добавим, что существа-клоны смертны и не могут длительное время накапливаться вами перед наступлением.

С самого начала, с момента высадки, идет жестокая гонка за то, кто первым нанесет мощный удар. На раннем этапе игры один серьезный удар способен решить вопрос о том, кто главный на данной планете. К счастью, противник не проповедует тактику тотального удара, предпочитая изматывать вас рейдами одиночек, которые из-за своей маломощности не очень опасны. В крайнем случае, на вас будет оказываться несильное постоянное давление, которое легко нейтрализовать.

Для защиты базы вполне достаточно держать генетика, способного замораживать существа противника, и отряд в 4-5 существ для уничтожения замороженных.



Тарелка приземлилась

С организацией мощного удара лучше не тянуть, а поставить своей целью нейтрализацию противника с самого начала. Для организации удара необходимо подготовить искусственный растительный массив или найти оный в природе, но на практике растительный массив большого размера проще вырастить, чем найти.

Клонируйте шесть-семь существ (желательно крабов или производных от них) и направьте их в сопровождении следопыта на найденный лесной массив, желательно размещенный между вашей базой и базой противника, где, предварительно откормив, стимулируйте процесс размножения. Доведя численность стада до 20-25 голов, а реально - чем больше, тем лучше, посылайте существ в атаку, так как прокормить сосредоточенное в одном месте такое количество существ практически нереально с помощью неполноценных лесных культур, имеющихся в вашем распоряжении в начале. Для атак лучше использовать крабов. Заметьте, что в начале предыдущего абзаца было сказано "нейтрализация", а не "уничтожение". Не знаем, идет речь об ошибке в программе, или создатели игры просто попытались таким образом заткнуть брешь в логике компьютерного игрока, но инженер компьютерного оппонента временами цинично бессмертен. Вследствие этого, вашей целью будет не простейшее уничтожение главного производственного звена и следующее затем уничтожение одного из ключевых объектов по выбору, но пошлейшая война на истощение ресурсов.

Таким образом, целью нападения являются объекты, из которых состоит база противника. Перед нанесением удара желательно выделить небольшую группу в 2-3 существа для отвлечения сил охранения. Эту группу следует запустить транзитом через вражескую базу в светлую даль, в которую заодно с вашим авангардом устремится и основная масса сил охранения. Конечно, можно использовать для этих целей и какого-нибудь специалиста, но так можно отвлечься и потерять ценного кадра.

Первый удар следует наносить по генетическим устройствам или распределительным станциям для того, чтобы предотвратить получение противником подкреплений в процессе боя. Выбор - что атаковать из этих двух объектов раньше - целиком зависит от вас, хотя атака генетических капсул, на взгляд авторов, предпочтительнее. Вы должны определить, где находится следопыт противника, способный заморозить ваши существа, и постараться не будить лихо раньше времени.

Когда объект будет на грани разрушения, отведите от него основную массу атакующих, переключив их на другой объект, а доламывать оставьте небольшие силы. Это связано с тем, что разломанные объекты делают громкое "бух" и сильно калечат окружающих. Если вы заметите, что инженер противника начал строительство какого-то объекта заново, то, не колеблясь, сразу уничтожайте новостройку (денежки он уже выложил по полной программе, а прочности у новостройки ни на грош).

Если ликвидация вышеуказанных объектов прошла нормально, то начинайте крушить средства производства и хранения у противника, как-то - буры, перерабатывающие станции и банки с синим веществом (там хранится сырье на продажу). Погром - он и есть погром, так что стесняться нечего. Если налет прошел успешно, и разрушены все вышеперечисленные объекты, то противнику просто нечем будет оплачивать потуги своего бессмертного инженера к созиданию. Еще раз повторяем, главная цель атаки - уничтожить не противника, а его денежки.

Один небольшой нюанс. Как ни привлекательно использовать своего инженера для сноса даже неохраняемых объектов противника, воздержитесь от этого. Менторами такой акт будет расценен как неприкрытая агрессия, и вы безальтернативно получите по зубам, как только над планетой появится их корабль. В рекомендациях по прохождению отдельных заданий будет специально оговорено, где можно, а иногда даже нужно, проворачивать такие экзекуции. После проведения экзекуции противник перестанет вам досаждать своими хамскими выходками, и вы можете всецело посвятить остаток времени "делу мира и прогресса", доказывая сильным, но доверчивым Менторам свою верность их идеалам.

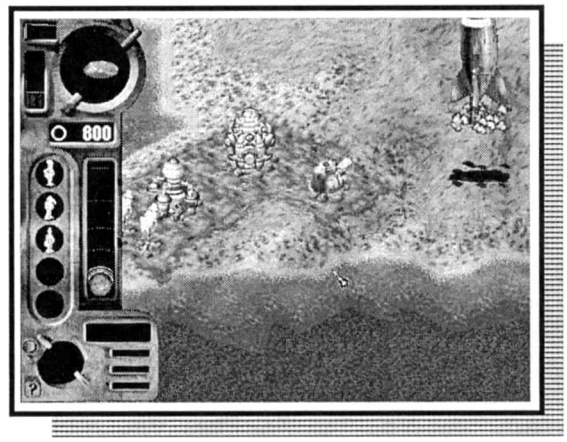
Тактика на позднем этапе игры

Этот этап характеризуется появлением новых существ, имеющих ярко выраженный оборонительный характер - птиц и производных от них. Также у вас и у противника появляются постепенно все более мощные средства стационарной обороны, такие, как защитные поля и турельные пушки. Прежде всего, отличается характер оборонительных мероприятий. Атаки противника принимают все более массовый и опасный характер. Для того, чтобы их гарантированно остановить, необходимо либо иметь большое количество орудий (5-6 замораживающих или 3-4 стреляющих разрывными зарядами), либо организовать приличную стаю птиц голов на 15-20, способную разорвать в клочья любое число врагов за весьма ограниченное время.

Строительство защитных полей относится к сомнительным преимуществам, особенно в том случае, если вы применяете пушки. Щит образует купол, который не пробивают энергетические снаряды. Таким образом, противник, попав под щит, зачастую не может быть поражен из пушки. При обороне же птицами защитное поле в принципе не нужно, порождая лишь задержки по времени. Ухаживая за стаей при помощи следопыта, вы можете поддерживать и увеличивать ее численность, наращивая таким образом свою обороноспособность.

Проведение атак тоже отличается в сторону усложнения. Из-за применения противником прикрытия из птиц для своих баз, вам необходимо поддерживать атаки крабов достаточно серьезным авиационным отрядом. Самое главное в этом случае заключается в том, что вся птичья стая должна находиться непосредственно под вашим контролем, будучи отмечена, как группа объектов. Крабам можно предоставить определенную свободу действий, изредка корректируя атаки на объекты. При наличии у противника пушек, они подлежат безусловной первоочередной ликвидации, так же, как и защитное поле, способное серьезно поранить ваших животных.

В остальном порядок проведения атаки не отличается от раннего этапа. Применение инженера для снятие защитного поля довольно рискованно, и потому возможно только в нижеописанных, специально оговоренных случаях.



Мечта Циолковского

Шаг за шагом к победе

В этой части приводится описание каждой задачи, сделанное по принципу: описание задачи, начальный состав команды, нюансы выполнения (если таковые имеются).

Задача 1. Планета Exceland

Перед вами стоит задача партией из инженера и генетика высадиться на планету и основать маленький форпост из одного бура, одного распределителя энергии первого уровня и трех фотонных генераторов. Генетику предстоит найти и изучить первую жизненную форму - Mule. Для этого, не дожидаясь, пока инженер построит весь форпост целиком, генетиком быстро перемещайтесь в левый верхний угол и там ищите экземпляр Mule, пока оный не отбросил копыта.

Задача 2. Планета Krell

Перед группой колонистов из инженера, генетика и ботаника поставлена задача произвести попытку сдублировать ранее обнаруженную форму Mule. Для выполнения задачи требуется построить форпост с наличием в его составе одной генетической капсулы (Gene Pod) и произвести на свет несколько мулов, которых после этого следует перегнать на обозрение Менторов в Зону мулов.

Задача 3. Планета Madami

Задача команды из инженера, генетика и ботаника - высадиться на планету и собрать 1400 единиц кредита. На этом уровне вы впервые встретитесь с противником, пока еще не проявляющим нездоровой активности, и можете в порядке развлечения уничтожить его базу. Противник находится правее и чуть выше. С точки зрения логики этого делать не следует, так как увлечение милитаризмом потребует дополнительных расходов кредитов, что приведет к неоправданному увеличению времени прохождения задания.

Задача 4. Планета Roach

Задача команды, первоначально состоящей из инженера и ботаника - обеспечить удовлетворение нездорового любопытства менторов в двух зонах - Зоне мулов и Зоне биомассы. Враг, отнюдь не обрадованный вашими успехами, будет всячески мешать. Врага можно не уничтожать, а лишь сковать, чтобы не мешал вашим действиям. Для сковывания противника хорошо подходит территория чуть правей и ниже Зоны биомассы. Для полной уверенности можете обнаружить базу противника, проследив за его ботаником. Направив туда некоторое число мулов в сопровождении следопыта, вы сможете обеспечить противнику серьезную головную боль и добиться таким образом свободы рук, но это уже, пожалуй, излишняя агрессивность. Для ускорения процесса игры путем получения дополнительного количества финансов, вы можете построить еще один бур и электростанцию чуть выше. Там тоже есть залежи голубого минерала. Только не забудьте обеспечить охрану из 2-3 мулов.

Задача 5. Планета Brown

Задача схожая с четвертой, но только вам предстоит открыть и исследовать новое существо - краба. Группа оных находится справа от Зоны мулов. Советуем поспешить, так как в этом случае вы можете не успеть изучить этих существ. Противник может вас опередить, и придется гоняться за его крабами, что гораздо более опасно для жизни специалиста.

На этой планете вам впервые будет предложено самостоятельно сформировать команду для высадки. Как нам кажется, наиболее подходящим является состав из инженера, следопыта, генетика и двух ботаников. Для того, чтобы выполнить это задание, необходимо набрать порядка 3000 очков от Менторов. При выполнении этой задачи вы впервые столкнетесь с тем, что при закрытии одной из зон появляется вторая, расположенная в другом месте. В данном случае, Зона Биомассы появится через небольшой пролив ниже места высадки вашей команды. Для того, чтобы завершить миссию, просто дождитесь появления Менторов над поверхностью планеты и пошлите туда орду крабов.

Задача 6. Планета Lunacon

Ваша задача - набрать чуть более 2000 очков от Менторов, но так, чтобы обе Зоны, крабов и мулов, погасли. Перегоняйте существ в указанные зоны, но помните, что враг не дремлет. Слева от Зоны мулов, прямо на берегу, находится гибрид Crabomule. После закрытия Зоны мулов справа на значительном удалении появится Зона крабов. Противник начнет свои атаки из района, расположенного ниже Зоны мулов, а атаковать будут в основном крабы. Начинайте развиваться сразу, драться придется начинать очень скоро от момента высадки.

Задача 7. Планета Oid

Миссия, в которой играющему предстоит только с помощью следопытов-дрессировщиков и ботаников выполнить план по демонстрации Менторам крабов и мулов. Задача крайне непростая и пакостная. Команду лучше всего формировать из двух следопытов и трех ботаников. В начале из существ вам дается всего пара мулов и пара крабов. От места высадки лучше сдвинуться чуть вниз, примерно на пол-экрана. Это позволит на некоторое время оттянуть "радостную" встречу со стаями птиц. Одним из следопытов сразу направляйтесь к Зоне мулов и заманите всю стаю диких мулов, бродящую с левой стороны от Зоны мулов, в эту Зону. В данном случае вам нет дела до очков, а главная задача заключается в том, чтобы погасить все Зоны. Подобный маневр здорово облегчит вашу задачу. Второй следопыт быстренько начинает стимулировать животных к размножению, отведя их предварительно к выращиваемым ботаниками плантациям.

Ботаниками вам надо развести плантации для прокорма планируемой орды и молиться, чтобы в окрестностях хватило растений для переработки на семена. За первый прилет Менторов вам надо погасить одну звезду в Зоне мулов. Ко второму прилету, если вы не использовали возможность с дикой стаей, у вас должно быть готово порядка 10 мулов или соответствующих гибридов для Зоны мулов и столько же крабов и гибридов с генами крабов. В принципе, добиться этого не очень сложно, только достаточно используйте своих следопытов для развода существ.

Задача 8. Планета Fushon

На этой планете вас ждет простейшее задание по сбору 2200 кредитов. Собрать их можете любыми методами. Можете либо установить 2-3 буровые установки, либо построить перерабатывающую станцию и 4-6 мулов, для обеспечения которых работой используйте ботаников. Для охраны своей колонии можете использовать пару следопытов и одного-двух крабов. Этих сил вполне достаточно, чтобы отразить атаки противника, проводимые крабами противника с северного направления. Генетик для проведения этой операции не нужен, так как новых форм жизни вы не обнаружите.

Задача 9. Планета Vergon

Вашей задачей на данной планете является уничтожение колонии противника, нарушившего экологическое равновесие и тем самым прогневавшего Менторов. При формировании команды генетик не нужен. Колония противника находится правее и немного выше (вверх один экран, а вправо три экрана). Ставьте два бура и приступайте к выращиванию пальм для последующего выведения армии крабов. Пара удачно установленных буров обеспечит вас кредитами, так что выращивание пальм для переработки на сырье себя на оправдывает из-за ограничения по времени.

Перед проведением атаки, а лучше сразу с начала выращивания, пошлите одного из специалистов для заманивания стада диких крабов, находящегося чуть выше середины экрана и левее базы противника, в гости к оппонентам, что приведет к преждевременной для противника трате кредитов на выращивание большой армии. Для проведения полного и безальтернативного уничтожения базы противника достаточно наличия в вашем атакующем стаде 15-20 голов крабов.

Задача 10. Планета Pylon

Бои за восстановление попранного экологического равновесия продолжаются. На новой планете предстоит еще один "тяжелый" бой. Для проведения этой миссии обязательно включите в состав своей группы генетика, так как на карте будет много не только птиц, но и гибридов от них. Вообще, гибриды от птиц весьма полезны. Желательно сдвинуть вашего следопыта в позицию на нижний правый угол вашей базы в целях остановить атаку гибридов противника и стай диких птиц. Ваша команда высаживается на потрепанной базе. В состав базы входят практически все необходимые постройки. За время побоища вы можете постепенно чинить постройки. База противника находится на 3 экрана выше и на один экран левее места вашей высадки. Оттуда будут производиться атаки на вашу базу. Противник будет использовать в основном крабов. После того, как вы остановили атаку в нижней части экрана, перегоните следопыта и генетика к верхней оконечности базы. Там вам предстоит отразить атаки ваших зеленых оппонентов. В это время инженером в срочном порядке стройте **Tech Facility**, так как на этом уровне можно строить не только защитное поле (первый раз от него есть польза), но и впервые вам доступны для производства парализующие турели. Они стоят довольно дорого - 600 кредитов, но их производство полностью оправдано, так как они способны длительное время сдерживать враждебных существ, что может привести к голодной смерти этих созданий.

Для отражения первого натиска постройте 2 турели в верхней части базы и одну, для подстраховки, в нижней несколько позднее, после установки защитного поля. Для того, чтобы обеспечить достаточно высокие темпы производства турелей, вам придется построить еще один бур и одну распределительную станцию на месторождении полезных ископаемых, что находится ниже и правее той жилы, на которой изначально установлен бур.

После того, как вы построили 2 турели в верхней части базы, вам необходимо построить щит, поместив его таким образом, чтобы он прикрывал базу с верхнего и правого направлений, после чего вы можете строить третью турель в нижней части базы. На протяжении всего побоища достаточно добавить к уже перечисленным еще 2 турели: одну в правой части базы и плюс одну в верхней части. Такого парка, если вы еще и поддержите его генетиком и следопытом, вполне достаточно.

В принципе, ваша задача сводится к тому, чтобы отразить натиск противника, а затем перейти в наступление отрядом из 15-20 крабов. Конечно, можно использовать и птиц, но, обладая небольшой шкалой здоровья, птицы легко гибнут при взрывах зданий. Большого, здорового краба хватает примерно на 3-4 взрыва рядом с ним, что делает этих животных

просто незаменимыми при штурмах. Перед наступлением пошлите следопыта пробежаться через вражескую базу, и за ним устремятся существа-охранники. Такой маневр облегчит вам первый натиск, так как к тому времени, когда прибежит опомнившаяся охрана, вы можете благополучно разрушить генетическую капсулу. Не трогайте специалистов противника, только разгромите его лагерь.

Задача 11. Планета Zed

Перед вами замечательный, не тронутый жадными руками разумных существ мир, полный минеральных ресурсов. Однако, за обладание этим миром вступили в спор уже не две, а три различные конкурирующие организации. Вам предстоит "погасить" две зоны, обозначенные Менторами с самого начала, и еще одну зону, которая появится позднее чуть выше места высадки вашей команды. Запомните, что в данной миссии противника больше будут интересовать именно Зоны, а потому он будет не очень вам досаждать.

Практика показала, что четырех парализующих пушек, размещенных полукругом в верхней части базы, вполне достаточно для прохождения миссии. Не ввязывайтесь в драки, это абсолютно лишнее. С самого начала высадки стройте два бура таким образом, чтобы одновременно разрабатывать всю жилу, рядом с которой происходит высадка. Нельзя сказать, что скорость является доминирующим фактором в прохождении данного этапа, но и расслабляться тоже не стоит, а ресурсы определяют скорость строительства.

Потом начинайте постепенно развивать колонию, готовя стадо голов в 10-15 крабов для того, чтобы "погасить" Зону крабов во время второго прилета Менторов, и, если все сложится для вас совсем удачно, Зону биомассы. Закрыть Зону биомассы крабами довольно сложно, так как в большинстве случаев Менторы уже успевают улететь из этой Зоны и, помимо этого, противник защищает эту Зону птицами, против которых ваши крабы практически беззащитны. Одним из наиболее приемлемых вариантов является отправка этой партии крабов на убой в верхнем направлении от Зоны биомассы на атаку базы сиреневых оппонентов. Таким образом, ваши крабы смогут умереть с пользой, разрушив пару объектов противника, а не сдохнут от старости, дожидаясь очередного прилета Менторов.

Для третьего прилета желательно подготовить стаю птиц порядка 8-10 голов в районе бывшей Зоны крабов, там есть немного пальм, которых достаточно, чтобы стая могла прокормиться в ожидании, и начать выращивание пальм на участке выше северной оконечности залежей минералов в зоне вашей высадки, так как именно там возникнет третья и последняя Зона - Зона биомассы.

Как только на орбите появятся корабли Менторов, направьте стаю в Зону биомассы, "погасите" ее и направьте стаю в Зону биомассы, которая появится рядом с вашей базой. Если вы заранее вырастили там большое количество пальм, и стая успела долететь до отбытия Менторов из Зоны, то вы имеете возможность "погасить" и эту Зону, не дожидаясь четвертого прилета Менторов. Из новых животных представлены лягушки. Их довольно большая стая находится в самом начале, на пол-экрана ниже и левее Зоны биомассы.

Задача 12. Планета Thyroid

На этой планете вам предстоит дождаться эвакуационной ракеты, а до тех пор ваша задача - отбиваться от наседающей живности, как порожденной природой, так и вашими конкурентами. С самого начала на карте обозначены две зоны.

В первой из них появляется ваша компания в составе ботаника, генетика и следопыта. Этих ребят вы не выбираете в начале миссии. Что дадено, то дадено. Также в этом же экране имеют место быть еще несколько животных.

Во второй зоне находится фиолетовый противник, а справа от его базы дымит сигнальная ракета, к которой и садится эвакуационный корабль. Ваша задача проста, всего лишь дождаться и сесть на корабль (принцип посадки такой же, как и на посадочной площадке). Если хотите спокойно дождаться ракеты, не ввязываясь постоянно в драки, то отступите экрана на 2 влево, там гораздо спокойней.

Однако, на данной планете огромное количество гибридов животных, растет универсальное растение **Hexilian Spikey**, а противник от доброты высаживает у вашей будущей посадочной площадки замечательное растение **Waxx Leaf**, которое, если вы не завладели им раньше, стоит позаимствовать. На этой планете такое богатство гибридов, что просто грех все не исследовать. Так как вас никто не торопит срочно забираться в ракету, то и по прошествии условного времени (идет в обратном порядке в правом верхнем углу экрана) вы можете исследовать вашим генетиком всю территорию планеты, изучая гибридов.

Задача 13. Планета Jenner

На этой планете находится колония зеленых противников, которую надо уничтожить. В силу сильной ограниченности ресурсов как у вас, так и у противника, оппонент не будет представлять серьезной опасности и скорее сам станет легкой добычей. Вас высаживают на правой оконечности островка, в центре которого находится месторождение минералов, которое стоит разрабатывать с помощью двух буров, основав там колонию. Соорудите по две парализующих пушки с правого и левого флангов, не сооружая щит, от которого больше проблем, чем пользы. Когда противник прекратит временно атаковать, то с помощью следопыта создайте стадо крабов голов на 15-20, после чего контратакуйте базу противника, находящуюся в 3 с половиной экранах ниже месторождения минералов на вашем острове. Разрушьте все постройки вражеской базы, и победа ваша.

Задача 14. Планета Petri

Для выполнения данной задачи вам надлежит “погасить” Зоны, отмеченные Менторами. Первоначально таких зон 4: Зона птиц, Зона крабов и две Зоны биомассы. Две Зоны находятся слева от места вашей высадки, рядом с единственным на вашем островке месторождением минералов. Месторождение, которым располагает противник, высадившийся на островке слева, в двух с половиной экранах, несколько богаче.

В этой миссии нет возможности спокойно в свое удовольствие строить щит и пушки. Только молниеносное развертывание и атака на противника принесет победу. Попытка перейти к пассивной обороне может привести к проигрышу.

С момента высадки, двумя ботаниками засейте пространство Зоны биомассы таким образом, чтобы случайно не высадить деревья на минералы. Генетиком и следопытом отбивайте атаки неприятеля. Инженер строит два бура, электростанцию, два генератора и одну капсулу, срочно начиная производство крабов. Произведя 3-4 головы оных животных, направьте их на противника, атаковав генетическую капсулу и щит. В то же время, не прекращайте производство крабов и, выведя из строя первые два объекта, атакуйте бур и энергетические распределители. Все остальное уничтожите впоследствии.

Разгромив колонию противника, можете переходить к неторопливому "гашению" Зон. Для производства большого числа существ используйте их способность к размножению. Разведите ботаниками большие леса справа от своей базы, там достаточно для этого места, и, произведя по 3-4 представителя семейств птичьих и крабов, приступайте к их разведению. Как только над планетой появятся корабли Менторов, направляйте своих существ в обозначенные Зоны. Зоны имеют разную очередность обследования Менторами; так, например, Зона птиц обследуется в последнюю очередь. Если у вас вдруг не хватило ресурсов, то постройте перерабатывающую фабрику и произведите 2-3 мулов. Пусть они поработают на лесозаготовках. Если средств не хватает даже на это, то тогда снесите один из буров, а полученные деньги потратьте означенным выше образом. За счет практической неисчерпаемости лесных ресурсов, при условии постоянных подсадок ботаниками новых растений. Еще раз повторим, что ключ к успеху - скорость и натиск.

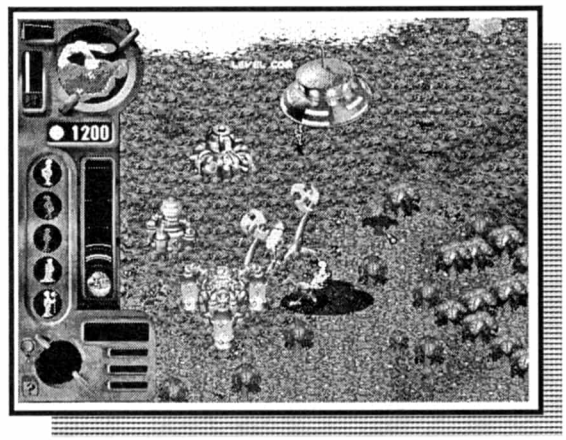
Задача 15. Планета Mirkon

Высадка происходит на средних размеров островке, на котором уже закрепился противник, имеющий в своем распоряжении нескольких динозавров. При формировании команды для высадки наберите 4 следопытов и одного инженера. Следопыты понадобятся для отражения атак созданий противника и нападений диких животных.

Сразу после высадки ваша задача - отступить по левому берегу до месторождения минералов, завернув, однако, маршрут следования к центру. Тем самым вы вовлечете в драку стадо диких крабов, пасущееся там, что отвлечет силы противника от вашей новой базы в первый, самый важный момент. Поставьте на месторождении бур и начинайте развитие базы. В силу специфики миссии вам не нужно строить ни щитов, ни пушек, так как это попросту не нужно. Вам достаточно лишь отразить первый натиск противника, который опрометчиво бухает все средства на производство монстров.

После построения генетической капсулы произведите пару птиц, они помогут вам отразить поползновения врага. Когда атака будет отражена, начинайте производство крабов (достаточно 6-7 особей) для атаки на колонию противника. В центре имеется поросшая кустарником площадка, которую удобно использовать для кормления растущей орды. После того, как численность стада крабов достигнет примерно 15 голов, можете переходить в атаку. Атаку на вражескую базу можно в данной миссии проводить двумя способами.

Первый, нелегальный способ, заключается в том, что как только противник перестает производить существ, вы можете, ничего не опасаясь, отправить своего инженера сносить все постройки вражеской базы, даже не производя крабов. Особенность данной задачи в том, что Менторы не приближаются к поверхности планеты и, следовательно, не могут вас покарать за противоправные действия.



"Пора в путь-дорогу"

Второй способ представляет собой самую честную атаку на противника. В самом ее начале пошлите в атаку на вражескую турель (вражий первенец, других до сих пор не встречалось) группу крабов из 5-6 голов. Остальные могут атаковать объекты по вашему выбору, здесь очередность не важна. Лучше всего провести комбинированную атаку, начав ее инженером, который должен снести турель, и поддержать крабами в целях ускорения процесса.

Задача 16. Планета Kruush

На этой планете вам предстоит проучить очередных зарвавшихся конкурентов, обезображивающих своим присутствием поверхность планеты. Задача еще более сложная, так как решить ее предполагается только набором следопытов и строго определенным числом приданных животных, которое вам предстоит размножить до количества, достаточного для сокрушения вражеской колонии.

На начальном этапе ваша группа должна изображать толпу цыган, кочующих от одного островка зелени к другому, постепенно увеличивая численность ударного отряда. Лично мы довели численность своей стаи до 20 голов и атаковали базу противника, расположенную в 5 экранах правее места вашей высадки. Довольно сложно определить, какие объекты надо уничтожать в первую очередь. Но твердо можно сказать, что не стоит атаковать стаей птиц и производных от них объекты колонии врага. Осуществляйте птицами прикрытие, уничтожая крабов противника, тем самым лишая его численного перевеса. Делайте это осторожно или в самом низу базы, или слева от нее, не подставляйтесь под огонь турели противника, расположенной в верхней части базы. Когда подойдет основная масса крабов, начинайте атаку на объекты.

В первую очередь подлежит уничтожению распределительная станция. Как только она будет уничтожена, то прекратится огонь турели, и вы сможете уже спокойно разбирать крабами объекты базы, подавляя птицами вражеских существ и специалистов, способных замораживать ваших зверюшек. Перейдя в атаку, изредка посматривайте на то, что деется с вашими специалистами, не попали ли они под слишком интенсивный натиск противника, что может привести к смерти кого-нибудь из них. Если погибает новобранец, это, конечно, обидно, но не больше, а вот гибель обученного специалиста - недопустимая трагедия.

Задача 17. Планета Аре

На этой планете добрые Менторы разрешают собрать 3000 кредитов, без обязательного скальпирования оппонентов. Особой деталью этой миссии является то, что высадку нужно осуществлять одним следопытом. Он будет высажен на некотором удалении от добывающей базы, рядом с 5 птицами. Его задача, пользуясь растущими рядом пальмами, вырастить стаю примерно в 10 птиц, объединив которую с 3-4 крабами, которых нужно прислать с вашей базы позднее, можно атаковать базу фиолетовых противников.

Нужно уничтожить генетическую капсулу, бур и банки-хранилища кредитов. Остальное можете оставить, так как противник не сможет отстраивать свою базу без кредитов. После начала атаки смело перебрасывайте своего следопыта к базе для подготовки атаки на базу зеленого противника. После высадки следопыта становится активной база ниже места высадки. Из-за наличия в ее составе посадочной площадки вы можете доставить остальных членов команды непосредственно на базу. Ими должны стать инженер, генетик и два следопыта послабее. Это связано с проведением атаки стадом из 5 динозавров, которые будут нападать слева. Вы должны остановить атаку и изучить при помощи своего генетика этих монстров, чрезвычайно полезных при нападении. В дальнейшем зеленый противник будет атаковать вашу базу справа.

Пока ваш генетик и следопыты останавливают атаку противника, инженер должен построить генетическую капсулу. Срочно начинайте производство птиц, ибо, как оружие нападения на других существ, птицы просто незаменимы. Пара птиц, например, запросто положит 3-4 крабов. После разгрома фиолетового противника и стабилизации фронта с зеленым, то есть тогда, когда вы уверены в том, что противник не представляет серьезной опасности, приступайте к выращиванию новой стаи птиц и крабов для проведения атаки уже на зеленого оппонента. Для создания ударного отряда необходимо выписать с орбиты двух ботаников, пусть высаживают пальмы для прокорма существ. Ударный отряд должен быть примерно такого же состава, как и при атаке на фиолетового противника. Ориентация ударов такая же. Зеленые используют крабов, а не птиц, что здорово облегчает задачу уничтожения сил обороны и нанесения основных ударов при помощи крабов.

Завершив разгром надоедливых конкурентов, можно приступать к сбору заветных 3000 кредитов. Практика показала, что очень сложно оставить запас в 750 кредитов для нового витка развития (стоимость бура и распределительной станции), не нанеся ущерба обороноспособности своей базы. Однако оставить запас примерно на 200 кредитов просто необходимо (в крайнем случае, можно разобрать пару фотонных генераторов). На эти деньги вы сможете построить (у инженера качество **Ability** должно быть порядка 75) перерабатывающую станцию и хотя бы одного мула, которые быстро натаскает вам на парочку собратьев. Таким образом, вы обеспечите себе стабильный доход, на основе которого можно построить еще один или два бура на базе фиолетовых или зеленых. Дальше вам остается лишь строить банки для хранения кредитов и копить заветные 3000.

Если вы добьетесь от Менторов монолита, то отправьте к нему на причастие динозавра. После такого благословения эта ящерка сможет плеваться огнем, что весьма недурственно действует на противника и его постройки. Также означенный монстр сможет поджигать деревья, что очень хорошо действует при обороне от массового наземного противника в лесных зарослях.

Задача 18. Планета Forte

На этот раз предстоит еще одна битва без компромиссов, в которой противник должен быть полностью уничтожен (это касается только зданий). В этом сражении вы столкнетесь сразу с тремя оппонентами. К двум уже известным добавляется еще и коричневый. При выполнении этой задачи надо прежде всего очень рационально расходовать ресурсы. Команда для высадки стандартна: инженер, следопыт, генетик и два ботаника.

В момент высадки вы находитесь в левой части одного острова, на котором помимо вас расположены также коричневые противники. Ваша задача на начальном этапе - основание базы и уничтожение коричневого оппонента. Для основания базы самым естественным образом подходит место на правой оконечности острова, прямо под боком у коричневого врага. Пошлите следопыта через центральную часть острова на правую сторону для обнаружения залежей минералов и заманивания нескольких диких существ на базу коричневых.

Как только у диких существ окажутся под боком замечательные постройки ваших противников, дети природы порезвятся от всей души, причинив врагу множество разрушений. Это крайне желательно, так как даст вам некоторую отсрочку по времени для постройки базы. В то время, как следопыт осуществляет заманивание диких существ, ваша остальная команда должна направиться на правую оконечность острова, где и основать базу. С самого начала стройте два бура и приступайте к созданию ударного отряда из 7-8 птиц и 4-6 крабов. Создание птиц приоритетно, так как они позволят вам оборонять свою базу от налетов вражьих крылатых тварей (птиц придется производить постоянно на протяжении всего сражения). При создании отряда используйте помощь следопыта и ботаников в целях сокращения расходов. После выращивания достаточно сильного отряда наносите удар по коричневому противнику. Одного рейда на него вполне достаточно для нейтрализации. Если у противника остались постройки типа генераторов и распределительных станций, то в том случае, если инженер противника оставил свои попытки строить и восстанавливать (кредиты иссякли), можете оставить эти постройки в покое, с тем, чтобы перекинуть высвободившиеся силы на другой участок борьбы.

Во вторую очередь атакуйте зеленого противника. Его база расположена на островке прямо в двух экранах под вашей базой, что позволяет зеленым негодяям проводить опасные рейды. Для нейтрализации зеленого противника понадобится отряд большой численности: что-то порядка 10 птиц и 8-10 крабов. Это связано с тем, что у зеленых было больше времени для развития, и на их базе больше построек и кредитов для их восстановления. Атака должна привести к нейтрализации базы зеленых.

Если в процессе атаки вы почувствуете, что противник добивается перевеса, то шлите подкрепления незамедлительно. Организация повторного рейда обернется потерей времени и средств. Принцип для атаки такой же, главное добиться того, чтобы противник перестал отстраиваться.

Третий этап - атака на фиолетовых, чья база находится справа от вас на расстоянии порядка 5 экранов. Эти оппоненты наиболее удалены от вас и будут постоянно донимать атаками птиц. Для обороны от вражьих происков вам понадобится держать на базе стаю из 6-7 птиц, постоянно их подкармливая. Атака на фиолетового противника должна быть крайне массовой и привести к его нейтрализации, что, как вы убедитесь сами, очень непросто.

Численность отряда для нападения должна составлять минимум 10 птиц и столько же крабов. На практике численность отряда, который за один налет решит ваши проблемы, составляет порядка 15 голов каждого вида. Так как расстояние очень велико, то перед атакой вы должны либо придержать птиц до подхода крабов, либо устроить с их помощью охоту на охрану базы противника.

Четвертый этап представляет собой неспешное доколачивание оставшихся построек противника по всем базам. На этом этапе никакого активного сопротивления нет, а возможна лишь заморозка со стороны вражьих следопытов и генетиков. Рекомендуется устроить с помощью генетиков обширный лес слева от базы и начать разводить в нем различных существ, стараясь получить как можно больше гибридов, которых надлежит изучить генетиком.

Задача 19. Планета Huth

Очередная задача, выполнение которой привязано к добыче и накоплению 3000 кредитов. В ее выполнении вам будет препятствовать всего один противник (зеленый). Место вашей высадки крайне неблагоприятно, так как с самого начало оно находится на пути миграции довольно крупной стаи диких птиц. Поэтому весьма закономерно предположить, что с этого места надо убраться. Однако, убраться можно прямо к вражеской базе и снести ее к чертовой бабушке. Для того, чтобы выйти к базе, сместитесь всей командой на полтора экрана влево (пройдя один экран вверх для пущей безопасности) и направляйтесь наверх до тех пор, пока не обнаружите базу. Лучше всего предварительно записаться в самом начале и пробовать до тех пор, пока база не будет найдена. Ваша задача сводится к тому, чтобы оказаться на базе противника сразу после отлета Менторов, до тех пор, пока противник не отстроил генетическую капсулу. Первоначально сносу подлежит распределительная станция, а затем бур и генетическая капсула, после чего следует все остальное. Далее как можно быстрее приступайте к строительству двух буров, распределительной станции, нескольких генераторов и пяти банок для хранения кредитов. В принципе, двух буров вполне достаточно для добычи требуемой суммы, но для ускорения процесса вы можете построить перерабатывающую фабрику и пару-тройку мулов. Ботаниками высадите лесные массивы, которые мулы и будут успешно обирать. Задача выполняется скорее на время, от отлета до повторного прилета Менторов.

Задача 20. Планета Voss

На этой планете ваша задача "погасить" все Зоны, которые выставят Менторы. Таких Зон будет три: две Зоны биомассы и одна Зона лягушек. Прохождение этой миссии не должно вызвать каких-либо особых сложностей. Первая Зона биомассы "гасится" двумя ботаниками, которые должны высадить в ней растения. Остальные в это время строят и обороняют базу. Их задача сводится к тому, чтобы отбить натиск стаи диких мулов и порядка 6 птиц зеленых противников.

Враг, расположенный достаточно близко друг к другу, нейтрализуется самостоятельно, избавляя вас от хлопот. Это происходит с достаточно большой долей вероятности, и в крайнем случае можно начать проходить задание заново, чтобы добиться таких результатов. Вторая зона биомассы появляется недалеко от вашей базы. Ее можно либо закрыть ботаниками, высадив в ней растения, либо подогнать стаю лягушек, которых стоит разводить заранее рядом с базой даже потому, что третья Зона - Зона лягушек. Она возникнет совсем близко от вашей базы, и ее можно "погасить" таким образом сразу, не дожидаясь третьего прилета Менторов.

Задача 21. Планета Shnorden

Вам нужно уничтожить колонию зеленого противника, который опрометчиво расположился на том же массиве, что и вы. Наберите в свою команду трех специалистов с максимальным опытом работы: одного генетика, одного инженера и одного следопыта. Больше брать никого нельзя, так как вашей зондеркоманде предстоит преодолеть мощное защитное поле противника и уничтожить его базу при помощи своего инженера. Преодоление поля кадрами со слабым полем попросту невозможно, они полягут зря еще при попытке. База противника расположена справа от того жалкого подобия базы, которое выдается вам (направления движения легко установить, ориентируясь по бегущим к вашей базе зеленым динозаврам). Помимо прочих неудобств, противник имеет в своем распоряжении такое количество кредитов, что это напоминает жульничество, ибо динозавров он печет, как волшебная печка. Устоять против такого напора можно лишь в том случае, если сумеете быстро построить и удержать генетическую капсулу, произведя большое количество птиц.

Задача 22. Планета Natismad

Задача состоит в том, чтобы в очередной раз "погасить" Зоны, указанные Менторами. На карте присутствуют два оппонента, из них наибольшую опасность представляют зеленые. У этого противника уже сооружена генетическая лаборатория, турель и распределительная станция высокого уровня. Этот форпост расположен выше Зоны динозавров. Ваша первичная задача - ликвидация этого форпоста.

Тут присутствует некоторая сложность. С одной стороны, если вы не ликвидируете эту базу, то высадившиеся чуть позднее конкуренты смогут воспользоваться ей для форсированного производства существ. С другой стороны, разрушение этого форпоста с помощью инженера чревато гневом Менторов. Поэтому, как только вы разрушили эти сооружения, тут же начинайте строительство своей базы с обязательной генетической капсулой.

Менторы совершают облет четырех Зон в следующем порядке: Зона храма, Зона динозавров, Зона лягушек и Зона птиц. Ваша задача - успеть пригнать в Зону птиц хотя бы пару особей, тогда Менторы сменят гнев на милость и простят вам ваши прегрешения. По прошествии некоторого времени, рядом с местом нахождения разгромленной вами базы приземляется ракета с командой зеленых, а на левой стороне - ракета фиолетовых. Ваша задача - с помощью инженера сводить на нет все усилия зеленых и построить хоть что-нибудь.

Для этого дайте инженеру противника завершить строительство бура и приступить к строительству распределительной станции, после чего ломайте бур инженером, а когда противник попытается построить бур снова, то ломайте станцию. Такую операцию проделывайте до тех пор, пока у противника не кончатся кредиты, то есть он перестанет строить.

При проведении экзекуции не забывайте задабривать Менторов. Следующим этапом является "гашение" всех Зон, кроме храмовой. После этого с помощью образовавшегося излишка сил прибейте фиолетовых, это не составит особого труда. Затем постройте в Зоне храма детектор и запитайте его. После закрытия Зоны храма одна за другой будут открыты еще две Зоны биомассы. "Погасить" их не составит особого труда. Так как на этом уровне впервые возможно создание генетической лаборатории, то перед тем, как "гасить" последнюю Зону, настоятельно рекомендуется создать эту самую лабораторию и изучить до 100 процентов все базовые виды (мул, краб, лягушка, птица и динозавр). Эти существа могут быть произведены при помощи простейшей генетической капсулы, а потому особенно ценны.

Задача 23. Планета Kaminski

За вашей командой, состоящей из одного генетика и одного следопыта, летят спасатели. Ваша задача - продержаться время, необходимое ракете, чтобы забрать вас. На базу будут нападать динозавры и птицы противников (зеленый и фиолетовый). На отпущенные деньги рекомендуется с самого начала производить птиц, как наиболее обороноспособное существо. Сверху и справа от вашей базы есть островки зелени, которую можно использовать при разведении и содержании оравы птиц. Учтите, что Менторы недовольны вашей деятельностью.

За вашими специалистами и животными будет охотиться корабль Менторов. Как только вы увидите, что Ментор залетел обратно в корабль, висящий над вашей базой, то срочно посылайте специалистов влево от базы на побережье. Птицами начинайте маневрировать и уворачиваться от выстрелов с тарелки. После отлета Ментора снова нацельте следопыта на заботу о птичьей стае. Следопытом чередуйте для стаи режим питания и размножения. Таким образом, вы получите большую и сытую стаю. По истечении некоторого времени сигнальная шашка в правом нижнем углу базы зеленых взорвется, и на это место сядет ракета. Направьте туда свою команду и посадите в ракету.

Задача 24. Планета Biosphere

На этой последней из известных пригодных для жизни планете вновь необходимо "погасить" ряд зон, предъявленных Менторами. Вам противостоят три оппонента (зеленый, фиолетовый и коричневый). Враг мало озабочен "гашением" Зон, а в основном порывается оскальпировать вашу команду. В силу данных вводных у вас есть два пути.

На первом, наиболее непростом, вам предстоит вести войну с тремя противниками одновременно, отбивая атаки, направленные с трех сторон.

Вы можете выращивать птиц и успешно отражать все атаки, так как стая из 20 птиц - практически несокрушимая оборонительная линия в игре против компьютерного игрока. Атака такой стаи смертельна для любого существа, вам надо лишь сосредоточенно управлять ею, а все остальное приложится. Команду для высадки лучше брать в составе: инженер, два следопыта и два ботаника. Генетик на данном этапе уже не нужен, так как изучать собственно нечего и незачем. Это надо сделать раньше, то есть на предыдущих планетах.

Поиграли, и хватит

Второй путь, гораздо более простой, заключается в том, что вам нужно разрушить постройки своих противников до того, как они закрепятся на планете. Первыми, одновременно с вами, высаживаются фиолетовые противники. Место высадки находится в трех экранах левее и на один экран выше Зоны биомассы. Вторыми высадятся зеленые в районе месторождения минералов на один экран ниже Зоны. Последними высаживаются коричневые у месторождения, расположенного на два экрана выше Зоны. В состав своей команды первоначально включите трех инженеров и двух ботаников. Инженерами будет необходимо осуществлять контроль за каждым из мест высадок. По мере того, как противник будет высаживаться, уничтожайте своими инженерами их базы. Это приведет к тому, что Менторы на вас очень обидятся.

Чтобы не допустить трагического для себя финала, направьте ботаников одновременно с инженерами осуществлять посадки в Зоне биомассы. Если произвести все действия одновременно, то гнева Менторов удастся избежать, а противников нейтрализовать с самого начала. После того, как вы "погасите" Зону биомассы, появится Зона мулов в районе первоначальной базы коричневых. Погасите ее, и задача выполнена по очкам.

Ключи для запуска программы, или "почему нет того, что очевидно должно быть?"

Bullfrog "плохо пошутил" в очередной раз. Ряд возможностей, которые обычно принято включать в главное меню, становятся доступными только при запуске исполняемого файла с ключами. Например, чтобы запустить сетевой режим, необходимо набрать "genewars.exe n", при условии наличия запущенной сети.

Специальные коды

Вы можете воспользоваться паролями, чтобы немного сжульничать. Для того, чтобы войти в игру с возможностью использования режима паролей, наберите во время игры на клавиатуре код **"salmonaxe"**. После этого станут доступны следующие возможности:

W - выиграть немедленно

B - завершить постройку или модернизацию зданий немедленно

S - повысить технологический уровень на одну ступень

C - доступ ко всем чистокровным существам и гибридам

L - вызвать монолит

D - дамп памяти

Shift + Z - открыть карту

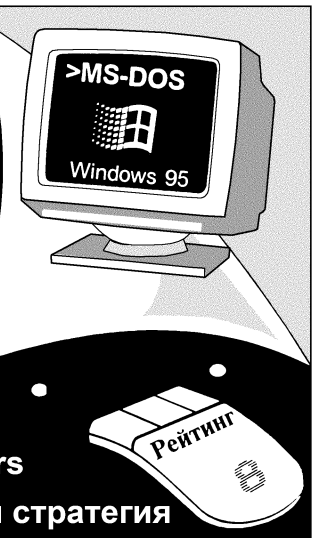
F5 - в позиции курсора появится Duranium Bulb

F6 - бросить гранату в позицию курсора

F7 - нанести удар по созданию

F10 - добавить 100 кредитов

Z
Зет



Год выпуска	1996
Распространитель	Virgin
Разработчик	Bitmap Brothers
Категория	Динамическая стратегия

Минимальные условия	486DX-33, 8 MB
Оптимальные условия	486DX4 -100, 16 MB, FAST VIDEO
Графика	Lo Res, Hi Res
Размер	1 CD, RIP 21.7 MB, ZIP11.8 MI
Играем вместе	1- 4 чел.
Способы соединения	
Управление	

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС

ИСПОЛНЕНИЕ

ГРАФИКА	10
ЗВУК	10
ИНТЕРФЕЙС	8
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	7
СЮЖЕТ/КОНЦЕПЦИЯ	7

Общая оценка **8**

" Пуля дура - штык молодец!"
А. В. Суворов

Мы выбрали в качестве эпиграфа эту знаменитую цитату из суворовской "Науки побеждать" к описанию новой стратегии реального времени фирмы Bitmap Brothers не случайно, просто в настоящее время сложно найти игру, столь же динамичную, как Z. Если можно так выразиться, игра буквально балансирует на грани между играбельностью и неиграбельностью вследствие очень оригинального компьютерного интеллекта (в дальнейшем будем называть его КИ) и весьма своеобразной системы производства новых подразделений. Играть в Z крайне непросто, эта игра способна испортить массу нервов человеку, привыкшему к спокойной игре (поверьте, поиграете в Z, и на многие вещи посмотрите абсолютно по-другому) в Warcraft'ов и C&C, но зато людям, которым все миссии в указанных выше играх казались чрезмерно вяло текущими, Z должен чрезвычайно понравиться.

Специфика данной игры еще и в том, что ее главные герои - роботы. В прежних играх, как бы лихо ни был закручен сюжет, уносящий пользователя то в темное прошлое эпохи легенд и сказок, то в полное пессимизма будущее, героями сюжетов являлись существа из плоти и крови, хотя бы и зеленой. В Z же роботы полностью самостоятельны и обладают собственной волей, что и позволило этим железным, в прямом смысле этого слова, парням развязать войнушку. Все, что присуще людям, в полное мере свойственно и их питомцам, ведь человек прежде всего попытался научить обезьяну курить, а попугая ругаться (заметьте, что не декламировать псалмы). Также и роботам то ли стало тесно, то ли перестало хватать на всех машинного масла, которое они используют в качестве выпивки. Короче, роботы принялись делить жизненное пространство за штурвалами танков и самоходок, а также в пешем строю.

К немногочисленным достоинствам игры можно отнести прежде всего очень приличную графику в SVGA-режиме. Прежде всего надо отметить своеобразие изображений и их высокую деталировку. Конечно, несколько игрушечная графика портит общее впечатление, но, как говорится, о вкусах не спорят. Очень забавно смотрятся маленькие танки и джипы, оставляющие следы на земле, чадящие и сыплющие искрами, если их слегка подстрелить, а как высоко подлетают танковые башни, сорванные успешными попаданиями! Несмотря на то, что самих роботов весьма непросто подробно рассмотреть на экране 14-дюймового монитора, они ухитряются в редкие минуты отдыха, когда назойливый начальник забывает о них, покурить сигары.

Звук в Z - это просто звук, да и придумать что-нибудь в данном плане становится все сложнее и сложнее. Относительно качественного звука достичь не так сложно, а вот шагнуть дальше на обычном 16-битном Sound Blaster'е пока что могут очень немногие производители, которые привлекают к записи действительно профессиональные коллективы, чью работу оплатить не каждому по карману.

Что касается режима Multi-Player, то он обеспечивает возможность игры по ноль-модему, модему и сети (до 4-х человек), а большего и не надо, работает - и ладно.

Главное меню

После запуска игры вы попадаете, как обычно, в главное меню, состоящее из двух подменю. В первом представлены:

New Game. Начать новый цикл из 20 сражений с компьютерным игроком. По мере вашего продвижения от победы к победе, вы будете получать доступ к более мощным видам пехоты и техники. Каждое сражение происходит на оригинальной карте.

Load Game. Загрузить сохраненную игру.

Replay Level. Если вы прошли какое-нибудь сражение из цикла, оно попадает в список пройденных битв и может быть сыграно еще раз в целях улучшения результата или просто для души.

Multi-Player. Режим игры для нескольких игроков. Предусмотрена связь по нуль-модему, модему и сети (до 4 человек).

High-Score. Таблица результатов.

Quit to Dos. Выход в Dos.

Второе подменю - настройка изображения. Пункты **SVGA**, **Scenes** и **Gamma** будут описаны позднее.

Подразделения

Все участвующие в боях подразделения делятся на три группы: пехота, техника и стационарные артиллерийские установки. Надо отметить, что в отличие от других игр данного жанра техника не существует сама по себе, а управляется роботами, которые могут управлять машинами и установками. Это создает ситуацию, когда водитель может погибнуть раньше, чем будет уничтожено управляемое им боевое средство. Этого несложно добиться, если целенаправленно применять пехоту, особенно специально приспособленную для этих целей.

Пехотные подразделения

Grunt. Наиболее легкие солдаты, имеющие легкую броню и легкое оружие, а также ручные гранаты. Это наиболее дешевый вариант водителя для техники, и именно роботы данного типа сидят за штурвалами техники при выходе ее с завода, да и артустановки обслуживаются именно этими роботами.

Psycho. Бронированы эти солдаты немногим лучше, чем Grunt'ы, но вооружены более мощным ручным оружием и гранатами.

Sniper. Легкая броня, гранаты и легкое оружие в ближнем бою не дают никаких особых преимуществ перед Grunt'ми, но на дальних дистанциях эти парни способны творить чудеса, уничтожая персонал артустановок и водителей боевой техники.
Tough. Тяжело бронированные солдаты, вооруженные ракетометами. Они предназначены для борьбы с техникой противника.
Laser. Средняя броня и высокоэффективное оружие, которое хорошо действует против пехоты и легко бронированной техники, делают данного пехотинца усиленным вариантом Sniper'а.
Pyro. Тяжелая броня позволяет выдерживать атаки пехотинцев противника, а огнеметы, особенно эффективные против пехоты, помогают таким роботам сдерживать массовые пехотные атаки врага. Вот только помните, что огнемет - это не снайперская винтовка и за километр не бьет.

Артиллерийские установки

Gattling. Тяжелый станковый пулемет, эффективен против пехоты и джипов, но практически не способен оказать серьезного сопротивления при танковых атаках.
Gun. Орудие малого радиуса действия. Именно такие пушки или чуть мощнее устанавлены на легких танках.
Howitzer. Орудие большого радиуса действия. Данная пушка-гаубица обладает большей разрушительной силой, чем обычная пушка (Gun), что делает ее, с учетом большой скорости полета снаряда, самым эффективным орудием в игре.
Missile Gun. Ракетная установка чуть меньшего, чем у гаубицы, радиуса действия, но обладающая большей разрушительной силой, чем Howitzer. Но невысокая скорость полета ракет становится критичной при столкновении с высоко маневренным противником, особенно, когда тот осуществляет свой маневр сознательно и с учетом возможного выстрела, то есть управляется человеком, способным предвидеть ход событий, а не компьютером, реагирующим только на конкретное действие.

Судя по представленному спектру, создатели игры хотели разные по профилю орудия (противопехотные и противотанковые), но получилось "как обычно", то есть наиболее мощные орудия - самые эффективные против всех противников на поле боя, хотя из-за наличия Howitzer и Missile Gun можно поспорить и с этим утверждением. Артустановки стоит расставлять таким образом, чтобы по отношению к направлению атак подразделений противников угол атаки орудия составлял не более 45 градусов (угол между направлением движения вражеского подразделения и линией выстрела орудия). В принципе, чем меньше этот угол, тем лучше, так как снаряды из орудий летят со скоростью, сопоставимой со скоростью движения техники, и при большом угле противник сможет легко избегать прямых попаданий. Суммируя вышесказанное, можно сказать, что стоит пытаться добиться именно прямых попаданий.

Техника

Jeep. Легкобронированное транспортное средство, вооруженное легким станковым пулеметом. Использовать эту машинку с пулеметом можно против легкой пехоты, которую она очень неплохо скашивает из пулемета (сразу вспоминается фильм "Тачанка с юга", где "Тачанка, тачанка - горячие кони. Ни пуля, ни сабля тебя не догонят..."). Эту машину также очень хорошо можно использовать для расстрела ракетных установок любого типа. Достигнуть этого можно, если взять управление таким джипом на себя и прибегнуть к каскаду маневров, но такое расточительство в Z можно себе позволить, если только играть с человеком, притом не очень опытным в данной игре.

Light. Легкий танк, вооруженный пушкой и легким пулеметом, типичное средство поддержки пехоты. Большего, чем борьба с джипами и легкими артустановками противника, от этого танка и ждать не приходится.

Medium. Средний танк, вооружен пушкой. Это, так сказать, "золотая середина" по маневру, стоимости и огневой мощи. Это основной танк в игре, так как его можно использовать и для поддержки пехоты, и для проведения прорывов.

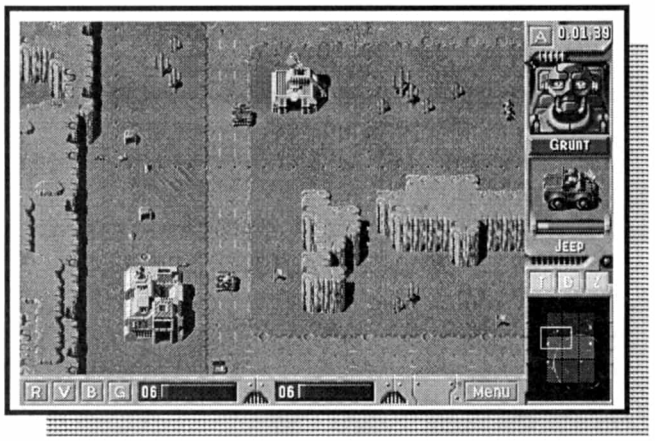
Heavy. Тяжелый танк, вооруженный мощной пушкой. Это явная техника для взлома укрепрайонов врага. Скоростью его создатели обделили, зато много брони и огневой мощи. При серьезной поддержке пехотой и средними танками такой танк может послужить ключом к победе в битве за флажок.

A.P.C. Бронетранспортер. Эта техника способна принять на борт одного из роботов-пехотинцев, после чего оружием бронетранспортера становится оружие этого пехотинца.

Cran. Ремонтное подразделение, способное восстанавливать разрушенные мосты. К сожалению, эта чрезвычайно полезная на некоторых картах техническая единица не способна сопротивляться при атаках техники противника, хотя пехоту и может подавить гусеницами.

Mo. Missile. Тяжелая самоходная ракетная установка. Обладает встроенной пусковой установкой, что делает эту самоходку самым мощным средством разрушения в игре. Одно прямое попадание всеми тремя ракетами в тяжелый танк разносит его на куски.

Тяжелая техника вполне способна давить пехоту, то есть такой естественный для танков маневр, хотя тут танки не оставляют за собой забавные кровавые лужицы. Применение такого маневра бывает актуально при атаке больших масс пехоты, но лучше приберегите это средство для тех крайних случаев, когда ваш танк или кран сильно поврежден и вряд ли переживет данное столкновение, или масса пехоты такова, что она способна без особого труда выкурить вашего водителя при длительной перестрелке, но уж в таких случаях все-таки лучше попытаться за счет маневра и большей дальности огня уничтожить противника. Если пехота и взорвет танк, врезавшийся в её ряды, то произойдет взрыв, способный сам по себе нанести значительный урон всему, что окажется поблизости.



Затишье перед бурей.

Очень неприятно удивляет отсутствие авиации в игре, что здорово убавляет интереса. Ныне только уж очень уверенные в себе фирмы-производители не введут в игру хотя бы завалящийся штурмовик или дракончика (смотря по сюжетной канве). Сам набор подразделений выглядит небольшим, и это не из-за количества, оно-то как раз вполне приемлемо, а скорее из-за принципа боевых действий подразделений. Если с пехотой с данной точки зрения все более менее удобоваримо, то с техникой есть вопросы. Есть три танка, один другого больше, и на этом отличия все. Вспомним хотя бы C&C, где к вашим услугам были огнеметные танки, невидимые танки и прочие принципиально отличные друг от друга виды техники.

Строения в игре

Fort. Завод-крепость. Это ваша штаб-квартира, с которой начинается освоение карты. Ваша задача, сохранив свой форт, либо уничтожить все вражеские подразделения на карте, либо уничтожить вражеский форт. Обычно Fort - самый мощный завод на карте, то есть производящий максимальный набор подразделений (максимально возможное на карте число звездочек), но некоторые подразделения, обычно самые важные, он производить не может. Отличие Fort'а также в том, что он производит обычно как пехотные подразделения, так и технику. Fort оснащен четырьмя башнями, на которые можно устанавливать артиллерийские установки для обороны от противника, конечной целью атак которого является этот жизненно важный объект. С настоящей массированной атакой четыре установки не справятся, но вот случайный прорыв отбить помогут.

Robot Manufacturing Facility. Завод, производящий пехотные подразделения и артиллерийские установки.

Vehicle Manufacturing Facility. Завод по производству техники и артиллерийских установок.

Vehicle Repair Facility. Фабрика по ремонту техники. К сожалению, роботов здесь не обслуживают.

Radar Station. Радарная станция слежения.

Bridge. Мост для переправы через реки техники. Пехота преодолевает водные преграды и в мостах нуждается, только как в дороге, обеспечивающей большую скорость передвижения, а вот технике без мостов не перебраться на другой берег, что зачастую способно сорвать серьезную атаку.

Создание подразделений и их ремонт

После захвата территории путем перекрашивания флажка, о чем будет рассказано несколько позднее, вы должны как можно скорее указать вновь захваченным заводам, что именно им следует производить. Для того, чтобы получить доступ к конкретному заводу, щелкните **левой кнопкой "мыши"** по крыше завода, где изображен мигающий значок.

Вы получите доступ к производственному меню. В верхней строке меню находится указание типа фабрики и ее класс, который индицируется количеством звездочек от одной до пяти, а также текущее состояние работоспособности, выраженное в процентах. В окне левой части меню представлено изображение и название подразделения, которое вы можете выбрать для производства, и его название. В правой части находятся: индикатор того, какой именно процесс идет на данном заводе (идет выбор подразделения **(Select)**, строится объект **(Building)** или производство временно приостановлено **(Pause)** из-за достижения игроком максимально возможного числа подразделений); клавиша **Cancel**, позволяющая прекратить производство текущего подразделения; клавиша **Ok**, которая позволяет сделать окончательный выбор и приступить к производству; индикатор **Time**, позволяющий увидеть, какое из подразделений за какое время можно произвести на данный момент. Время, оставшееся до окончания производства подразделения, будет постоянно выводиться на циферблате завода.

Когда производство подразделения будет завершено, то вверху экрана появится мигающая надпись "... **Manufactured**". Вместо троеточия ставится тип вновь произведенного подразделения **(Gun, Robot, Vehicle)**, что позволяет быстрее сориентироваться, стоит ли уделить этому вновь появившемуся подразделению срочное внимание. Щелкните курсором по этой надписи, и вновь произведенное подразделение будет поставлено под ваше управление в случае, если оно состоит из роботов или техники **(Vehicle)**, а если было произведено орудие **(Gun)**, то во вновь появившемся меню выберите кнопку **Place** и разместите орудие на карте в том квадрате, где оно было произведено.

Одним из самых существенных недостатков этой игры является несбалансированность производства, вернее, его зависимость от числа оккупированных квадратов. Так как у того, кто контролирует больше территорий, подразделения производятся быстрее, то возникает неприятная ситуация. Если в подобных играх производство новых подразделений привязано к строгим временным границам и можно спокойно воевать не числом, а умением, так как, если вы имеете одну территорию с одним заводом, но управляете созданными подразделениями более искусно, чем ваш противник, имеющий две территории и два завода, вы имеете шансы выиграть, то в "Z" у игрока, имеющего больше территорий, соответственно, не только больше производящих объектов, но и скорость производства несколько выше (то есть пока вы произведете на своем заводе одно подразделение, противник на своих двух заводах произведет три), и он может устраивать довольно бездумные массовые нашествия, за счет повышенной скорости производства легко возмещая понесенные потери.

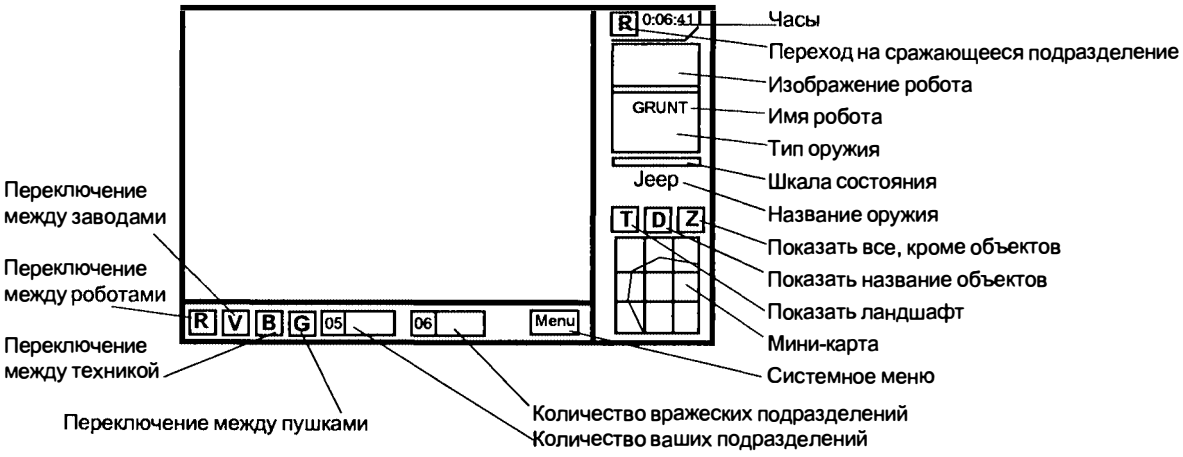
Таким образом, тот, кто захватил в самом начале большую территорию, имеет очень большое преимущество перед противником или противниками, и зачастую первые несколько минут игры в состоянии определить победителя. Наряду с возможностью производства подразделений, имеется возможность ремонта подбитой техники. Для этого необходимо отметить интересующее вас в данном плане подразделение и направить его в здание под вывеской гаечного ключа (технику в **Vehicle Repair Facility**). Ремонт происходит довольно быстро, и на скорость жаловаться не приходится, скорее наоборот, темпы ремонта превышают всякий разумный уровень.

Проведение одного сражения

Так как вся игра состоит из отдельных, не связанных между собой сражений, то их описание можно обобщить, привести к общему знаменателю. Перед вами стоит задача по уничтожению вражеского форта. Сделать это можно либо непосредственно атаковав и уничтожив форт, либо уничтожив все силы противника на карте. Карта поделена на прямоугольные участки - территории, которые в дальнейшем будем называть квадратами, с находящимися на них фабриками и ремонтными мастерскими. Каждый квадрат, за исключением тех, на территории которых стоят форты, имеет маленький флажок. Тот, кто контролирует этот флажок, контролирует всю территорию и ее производство. В принципе, задачу играющего можно вполне свести к тому, чтобы захватить как можно больше таких территорий и удержать их, или же превратить в малопригодное для производства нечто. Остального, то есть уничтожения вражеских сил и форта, можно без труда добиться с течением времени, используя ту самую несбалансированность производства, просто задавив противника числом.

Информация в игре. Меню

Экран имеет довольно стандартный внешний вид и состоит из трех меню, мини-карты, часов игрового времени, окна отображения текущего состояния выбранного подразделения и главного экрана, в котором непосредственно происходит управление боевыми действиями.



Первое меню состоит из 4-х кнопок, нажав на которые, вы будете переключать управление между объектами соответствующих категорий:

R - переключение между пехотными подразделениями;

V - переключение между единицами техники;

B - переключение между заводами, причем вам будет выдаваться производственное меню;

G - переключение между артиллерийскими установками.

Справа от этой группы кнопок находятся шкалы, обозначающие соответствующим цветом число подразделений на карте в числовом эквиваленте, а также при помощи полосы цвета играющего отображающие относительное соотношение между числом подразделений у действующего игрока на карте и максимально возможным числом подразделений.

Второе меню - системное меню. Для его активизации нажмите кнопку **Menu**. На экран будет выведено следующее меню:

Load Game. Считывание сохраненной игры. Здесь вам предстоит выбрать имя ранее сохраненной игры.

Save Game. Сохранение текущей игры. Выберите позицию для сохранения и введите имя сохраняемой игры, после чего нажмите Enter.

Quit Game. Выход из игры. Аналогично нажатию **Ctrl + Q**. Для того, чтобы начать проходить данный уровень заново, нажмите **Ctrl + R**.

Game Control. Управление игровым интерфейсом. В свою очередь, этот пункт открывает подменю:

Scroll (Low, Medium, High). Управление скоростью перемещения окна главного экрана по карте.

SVGA (On/Off). Включение/отключение SVGA-режима. При отключении этой опции все картинки на экране будут представлены в VGA-режиме, что сделает игру гораздо менее зрелищной и здорово затруднит управление боем. Единственное преимущество VGA-режима - читабельная мини-карта.

Scenes (On/Off). Включение/отключение видеозаставок. В этой игре хватает забавных роликов, которые стоит просмотреть хотя бы один раз. Когда они начнут повторяться и приедаться, то можно их и отключить.

Detail. Уровень прорисовки. Однако, не совсем понятно, чего именно уровень прорисовки.

Gamma. Управление яркостью экрана. В процессе боя можно программно подрегулировать яркость изображения.

Мини-карта - небольшой прямоугольник в правом нижнем углу экрана, при помощи которого вы можете ориентироваться в ходе сражения, не сдвигая главный экран с места на место всю игру. Ориентироваться по этой карте в SVGA-режиме довольно затруднительно в связи с очень мелким изображением, что, конечно, очень досадно, так как в Z требуется максимально удобное и понятное управление, - у играющего просто нет времени мудрить.

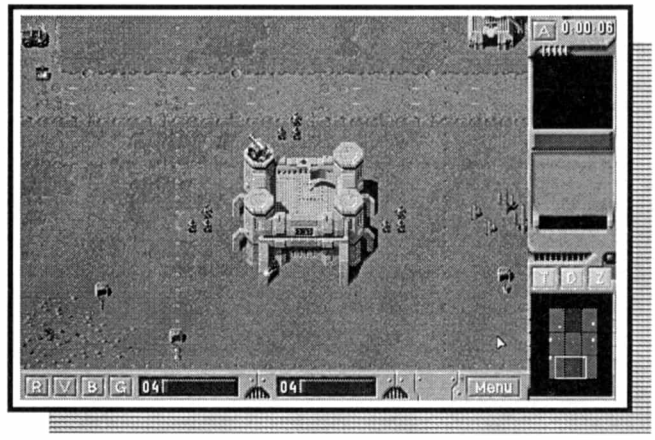
Управление режимами карты осуществляется с помощью меню, состоящего из трех кнопок:

T. Показать рельеф карты. Такой режим позволяет довольно точно представить, что можно ждать от противника, но вот цветовое многообразие может отвлечь от главного - перемещения войск противника.

D. Подавить появление условных подписей для объектов на мини-карте, когда курсор "мыши" указывает на них. Войска индицируются по буквам (R, V, G), а объекты имеют более длинные, двухбуквенные сокращения (RA- радар, FT - форт, VF - завод по производству техники и т.п.).

Z. Подавление разметки территории на мини-карте. Лучше этого не делать, иначе вы рискуете в какой-то момент запутаться, на какой территории какое подразделение находится, и прозевать начало вражеского наступления.

В правом верхнем углу экрана находятся системные часы, отображающие время, прошедшее с начала сражения. Рядом с часами находится кнопка **"A"**. Эта кнопка служит для экстренного перехода к подразделению, ведущему бой. Когда таковой начинается, то кнопка начинает мигать, становясь активной. Когда боев не происходит, кнопка пассивна и не может быть использована. Под часами находится картинка с изображением головы робота и подписью о типе робота, к которому относится выбранное вами подразделение. В том случае, если перед вами пехота, то картинка, находящаяся под информацией о типе робота, будет изображать вооружение данного подразделения и его название (**Rifle, Laser** и т. п.). Если робот указанного типа сидит за штурвалом техники или пушкой, то будет изображена укрупненная картинка данного вида техники и указано его название (**Gattling, Gun, Mo Missile, Jeep** и т. п.). Очень важное значение имеет полоса зеленого цвета, отображающая состояние боевой единицы. По мере ухудшения состояния подразделения зеленая полоса будет постепенно закрашиваться желтым. Как только шкала будет полностью залита желтым цветом, подразделение прекратит свое существование во вспышке яркого пламени. Обратите внимание, что в результате поражения техники массированным огнем пехоты, имеющей стрелковое оружие, или близкими разрывами тяжелых снарядов, но не прямыми попаданиями, водитель или стрелок из артустановки могут быть уничтожены, а сама техника перейдет в состояние нейтральной. Таким образом может происходить захват вражеской техники.



Форт трясется от страха - сейчас начнется сражение.

Управление подразделением в бою

В Z присутствует максимально облегченная система управления, построенная по принципу "Что видите, то и получите". Каждый объект может взаимодействовать с другим только определенным образом. Чтобы узнать о том, каким будет взаимодействие выбранного подразделения с любым объектом, просто наведите курсор на этот объект или место на карте. Исходя из возможного взаимодействия, курсор примет одну из перечисленных ниже форм. Пожалуй, это один из наиболее приемлемых методов управления в такой динамичной игре.

Выбор нового подразделения (курсор обычной формы). Вы выбираете подразделение, руководство которым хотите осуществлять. Для отмены выбора нажмите пробел.

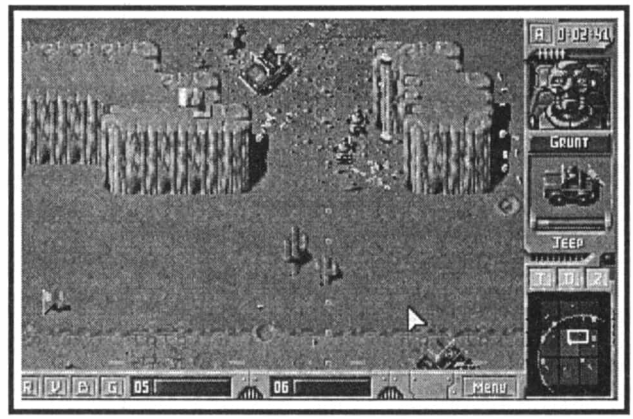
Перемещение (курсор в форме крестика). Вы указываете, куда направляться данному подразделению. Здесь имеется одна особенность, связанная с тем, что подразделение стремится двигаться по оптимальному, по его мнению, маршруту, так что зачастую, чтобы направить подразделение именно туда, куда хотите, придется прокладывать маршрут по частям, от точки к точке.

Захватить или взять (курсор принимает форму руки, совершающей хватательные движения). Такую форму курсор принимает в том случае, если вы указали им на флажок еще не захваченной вами территории. Подразделение, которому отдана такая команда, устремится на захват флага. Учтите, что когда флаг близок, то подразделение буквально теряет голову и бежит к нему, не обращая внимание даже на огонь противника. Также курсор принимает такую форму в том случае, если им указано на ящик с гранатами (маленький зеленый ящик, на котором почему-то нарисованы ракеты) подразделению, которому можно иметь гранаты, но которое еще их не имеет. Кстати, если подразделение уже имеет гранаты, то вам будет предложено расстрелять ящичек.

Захватить/покинуть технику или артустановку (курсор принимает форму вертикально ориентированной стрелки). Захватить технику или артустановку можно любым пехотным подразделением. Достаточно указать ему на данную покинутую единицу вооружения курсором, который примет форму направленной вниз стрелки. Будьте внимательны, так как, когда пехотинец уже совсем близко от техники, которую ему указано занять, то он бежит к ней, также не обращая внимание на огонь противника. Для того, чтобы водитель или артиллерист покинули управляемую ими технику, укажите на нее курсором, и, если таковое возможно, курсор примет форму стрелочки, ориентированной вверх. Пехотинец займет позицию рядом со своей бывшей техникой.

Атаковать (курсор принимает форму кружка, который с некоторой натяжкой можно считать прицелом). Объектом атаки могут быть не только подразделения противника, но и другие объекты на карте. Вашей атаке могут подвергнуться скалы, заводы и мосты, а также другие, менее значимые объекты. Обратите внимание, атаковать можно те объекты, которые

находятся в пределах круга из маленьких красных точек вокруг вашего подразделения. Если объект атаки находится за границей круга, то подразделение само попытается подойти и атаковать.



Ущелье скоро превратится в пункт приема цветных металлов

Ремонт (курсор в форме гаечного ключа). Такую команду можно отдать крану по отношению к разбитому мосту или поврежденной технике, отправляя ее в ремонт на ремонтный завод.

Действие над данным объектом невозможно (курсор в форме руки, помахивающей в запрещающем жесте). Такую форму курсор примет, если вы попытаетесь, например, загнать танк в озеро.

Все те же действия может выполнять и группа подразделений, выделить которую можно весьма привычным уже способом, удерживая левую кнопку "мыши" и обведя появившейся рамкой все подразделения, которые вас интересуют, или же удерживая клавишу **Shift** и щелкая по каждому подразделению в отдельности. Раз созданная группа запоминается, и, выбрав одно подразделение из состава группы, вы автоматически получаете доступ ко всей группе, что не всегда удобно. Чтобы получить самостоятельный доступ к одному из членов группы, вам надо вывести его из состава группы. Это возможно сделать двумя путями.

Первый самый простой и быстрый, но его иногда очень сложно осуществить. Он заключается в том, что интересующее вас подразделение выбирается так же, как самостоятельная группа при помощи селекции ее прямоугольником. Но все дело в том, что зачастую сложно выбрать таким образом одно подразделение из целой толпы.

Второй способ более реальный, но несколько более сложный. Он заключается в том, что сначала нужно щелкнуть левой кнопкой, удерживая **Shift**, по тому подразделению, к которому вы хотите иметь отдельный доступ, а затем, сбросив выбор остальной части группы при помощи пробела, выбрать это подразделение в обычном порядке, оно уже будет выведено из состава группы.

При управлении подразделениями те имеют некоторую свободу действий. Они самостоятельно прокладывают маршрут следования, открывают огонь по приближающемуся противнику и могут маневрировать, чтобы увернуться от огня противника. Зачастую такие действия нежелательны, но в общем и в целом плюсов больше, чем минусов, особенно в начале. Так, например, поначалу танки и джипы гораздо лучше вас будут уворачиваться от снарядов - главное им не мешать. К минусам можно отнести то, что тот же танк заранее не поворачивает башню к приближающемуся противнику, что может привести к потере времени, вследствие чего враг сможет совершить очень важный опережающий выстрел. Учтите, что пехота очень самостоятельна в том, что касается захвата флажков и захвата гранатных ящичков.

Компьютерный интеллект в Z и его особенности. Пути противостояния

Одним из самых больших недостатков и одновременно самым большим преимуществом Z по сравнении с другими играми является компьютерный интеллект (КИ). В тех случаях, когда требуется именно тактическая гибкость, компьютеру явно далеко до совершенства, но вот в оперативном плане подремать вам явно не дадут. Все дело в том, что автомат настроен, в отличие от того же Warcraft'a, не на поддержку игрового интереса, а на откровенную, чистую победу. КИ не даст вам форы, а, наоборот, с самого начала попытается захватить как можно больше территорий, откуда потом разовьет наступление. Основное преимущество КИ перед человеческим игроком то, что он способен, хоть и несколько неудачно, руководить обороной и наступлениями своих войск на всем пространстве карты.

Любимой тактикой КИ является захват максимально возможного числа нейтральных территорий, удержание их, а затем, по мере производства и подхода новых подразделений из тыловых территорий, переход в мощное наступление. Такая тактика очень удобна и правильна, но КИ применяет ее безотносительно к карте. Это приводило бы к частым проигрышам, но КИ вездесущ, и чем выше число территорий, чем больше карта, тем больше сказывается это преимущество. Борьба с КИ очень быстро перерастает в борьбу с "мышкой", которую вы судорожно гоняете по столу, пытаясь поспеть ко всем угрожаемым участкам. Практика показала, что как только играющий начинает судорожно метаться, миссия будет провалена. Единственный способ противостоять тактике КИ - играть по его правилам. Вы должны беспрерывно атаковать с самого начала, захватывать как можно большее число территорий. Вы можете использовать большую гибкость человеческого мышления, превосходящую КИ игры в тактических моментах. Подразделения игрока могут даже меньшими силами отбить флажок у компьютера. В первые несколько минут от начала миссии решается ее судьба, что делает начало каждого боя похожим на решение головоломки. Чем вернее вы ее решите, тем больше шансов на успех вы будете иметь на протяжении всей миссии. Так что вперед, на захват все новых и новых территорий в угаре безудержного милитаризма.

Заключение

Тот, кто пройдет целиком все 20 сражений или просто проиграет несколько битв, тот вряд ли согласится с восторженными отзывами западных журналов относительно Z. Да, игра неплохая, но до совершенства ей, как до Луны. Очень хочется надеяться на то, что авторы Z не остановятся на достигнутом, и следующая версия Z будет меньше походить на забавную, динамичную детскую головоломку.

А вдруг поможет?

Приведем несколько простых советов для начинающих играть в Z. Если они и не обеспечат победу, то, по крайней мере, облегчат вам жизнь.

Вы можете использовать ничейную или лишившуюся водителя технику и артустановки для уничтожения вражеской пехоты, которая будет стремиться захватить технику. Желательно размещать засаду поближе к ничейной технике, так как если пехотинец противника достигнет своей цели, то это может привести к потерям уже среди ваших подразделений. Не стесняйтесь, уничтожайте пехоту противника, пока ее не скопилось столько, что и танком не справиться.

Используйте танки и ракетные установки для стрельбы через здания по пехоте. Таким образом вы можете уничтожать врага, ничем не рискуя.

Не взятые пехотой гранатные ящички можно использовать, как мины. Такие ящики очень часто лежат на дорогах или в других местах, важных с точки зрения перемещения. Уничтожайте ящички, когда мимо них будут проходить подразделения противника, взрыв получается приличный. Кстати, будьте внимательны, когда отдаете команду взять гранаты, так как, если гранаты уже имеются у данного подразделения, то оно их просто взорвет.

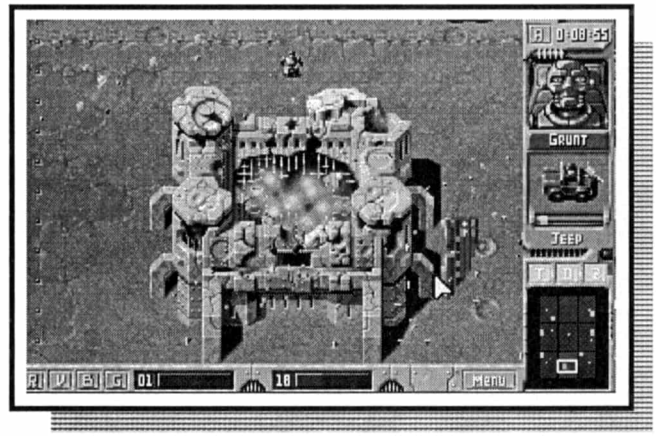
В том случае, когда силы неравны и квадрат вам все равно не удержать, расстреляйте заводы на его территории. Мелочь, но приятно, все-таки они не будут производить солдат и технику для противника.

Вы можете, сосредоточив у моста дальнобойную технику, разрушать и его, и ремонтные краны противника. Уничтожение моста способно временно снять напряжение на данном участке, а высвободившиеся силы использовать на другом.

Если сил у вас достаточно для проведения следующей операции, то можно попробовать. Пересекая мост, противник не в состоянии маневрировать. Таким образом, массированный огонь, сосредоточенный на узком мосту, даст вам большие преимущества даже в схватке с более многочисленным противником.

Можно обстрелять мост, но не разрушать его до конца. После этого отводите свое подразделение от моста на ту дистанцию, которой достаточно для того, чтобы обстрелять мост, разрушив его до конца, как только на мост войдут силы противника.

Ряд пехотных подразделений как нельзя лучше подходит для использования в качестве водителей бронетранспортеров (APC). Это подразделения Tough'ов, Pyros'ов и Laser'ов.



Цитадель врага уже дымится.

Для захвата техники противника путем уничтожения ее водителя как нельзя лучше подходят подразделения Sniper'ов и Laser'ов. В целях достижения более стабильных результатов желательно сосредотачивать огонь 2-3 подразделений.

В схватках с большими пехотными массами, вооруженными оружием, способным эффективно поражать водителей машин, используйте помимо тяжелой техники и пехоту, способную занять место погибшего водителя.

В атаках на артустановки противника применяйте легкие и средние танки, которые способны с большим успехом уворачиваться от огня противника.

Если вы видите, что сейчас ваша техника или артустановка вступят в перестрелку с противником, то убедитесь, что стволы орудий развернуты в сторону противника. В том случае, если это не так, то отдайте приказ атаковать, тогда стволы будут развернуты к противнику.

Для защиты важных объектов и дорог используйте артустановки, подкрепляя их пехотой. Старайтесь создавать зоны перекрестного огня, что снизит эффективность маневров ухода у противника.

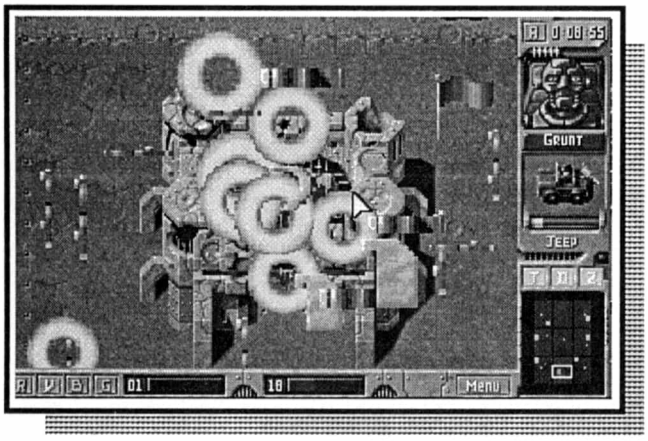
В целях ускорения передвижения техники и улучшения возможностей для маневра, старайтесь задавать маршруты движения своей техники, особенно тяжелой, по дорогам.

Задавая маршрут следования для группы, старайтесь сделать его по возможности короче, разбивая на несколько этапов, что позволит избежать несогласования во времени прибытия подразделений в заданную точку из-за разной скорости передвижения.

При захвате тех территорий, где находится ничейная техника, используйте пехотные подразделения, которые, если существует возможность атаки противника, можно усиливать танками и ракетными установками.

Как только вы захватили территорию, начинайте строить дешевую технику и пехотные подразделения, что позволит вам быстро нарастить мускулы, необходимые для обороны территории, а лишь затем можете приступать к строительству высококачественной и мощной техники, производство которой требует значительных временных затрат.

В целях ускорения процесса производства вводите высокоподвижные подразделения на нейтральную территорию, даже если видите, что ее не удержать. Это хотя бы на время позволит вам ускорить производство на других заводах. При подходе крупных сил противника, сильно превышающих ваши, разрушайте заводы и отходите.

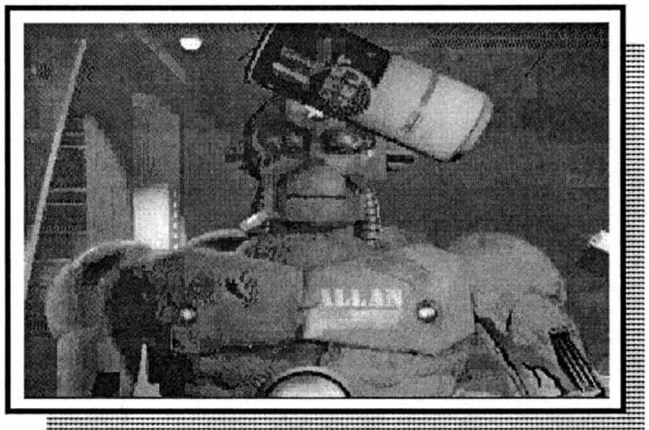


Уходя из Форта, не забудьте проверить газ.

Если же вы планируете вернуться на временно оставляемую территорию, то не разрушайте завод, а поставьте к производству самое слабое подразделение из возможных, от которого противнику не будет особой пользы при атаке на ваши позиции.

Создавайте мобильные резервы, способные прийти на помощь различным

группировкам ваших войск. Это даст возможность не равномерно усиливать оборону, а прикрывать именно те участки, которые противник атакует на данный момент.



Банка машинного масла перед боем

Если противник в результате атаки временно оголил защиту флага пограничной территории, то каким-нибудь скоростным подразделением захватите флаг, когда цифры, указывающие на время, оставшееся до окончания производства находящимся на данной территории заводом нового подразделения, станут приблизительно равны тому времени, которое вам понадобится затратить на достижение флажка. Таким образом к своим силам можно присоединить новое подразделение. В том случае, когда силы противника на данном участке битвы все еще больше ваших, отведите свои подразделения от флага.

Направляя подразделения на нейтральную территорию, помните, что ваши подразделения очень щепетильно относятся к чести захватить флажок территории и зачастую несутся к нему сломя голову, не замечая противника.

Сквозь огонь сражений

Миссия 1. Virgin Soliders

Общие сведения

Первая миссия, которая носит скорее ознакомительный характер. Карта, на которой ведутся боевые действия, невелика, где-то два с половиной экрана. Силы, которыми вы будете располагать в процессе прохождения миссии, крайне незначительны. Самое мощное мобильное средство уничтожения, с которым вам придется иметь дело, - джип. Ключ к прохождению миссии - уничтожить джипы противника, или, что гораздо лучше, захватить их.

Стартовые силы

Три подразделения Grunt'ов (9 роботов).

Тактика при прохождении

Вы имеете три пехотных подразделения. С их помощью вам предстоит начать захват территорий. Захватите два джипа, которые находятся в квадратах **А** и **Б**. Теперь развивайте наступление на квадраты **В** и **Г**, используя смешанные группы из джипов и роботов-пехотинцев. В своем форте установите джипы на производство.

Используйте третью группу пехотинцев для развития наступления на квадрат **Д**. Для того, чтобы наступление проходило быстрее, возьмите ящик гранат, которые лежат перед грядой. В этом случае пехота с помощью взрывов проложит путь через горы.

После захвата вышеуказанных квадратов вы получите большое преимущество, притом такое, что проиграть можно будет, сделав только явную глупость. Сосредоточьте в квадрате **Ж** два-три джипа и порядка 10 солдат, у которых на вооружении есть гранаты, затем атакуйте форт противника. Обороняемый одним тяжелым пулеметом, форт долго не продержится.

Миссия 2. Psyhos

Общие сведения

На данной карте играющий впервые познакомится с танками, пока что легкими. На практике можно убедиться в том, что пехотинцы не нуждаются в мостах для преодоления водных преград.

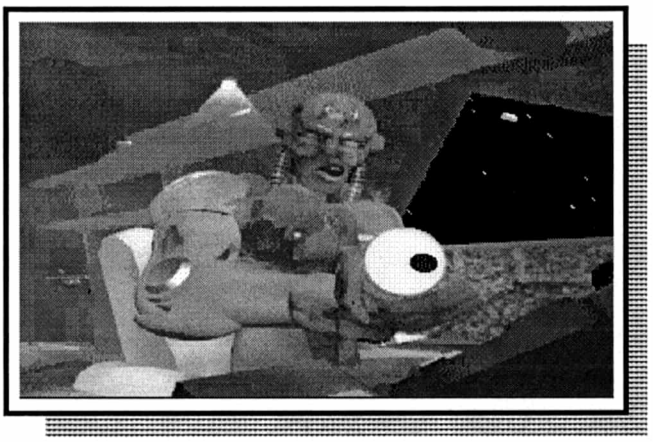
Стартовые силы

4 подразделения Grunt'ов (12 роботов).

Тактика при прохождении

Вначале пошлите одно из подразделений на захват легкого танка. Еще одно подразделение должно захватить квадрат **Б** и удержать его при помощи Gattling'а. Третье подразделение захватывает квадрат **В**, где находится еще один Gattling и джип. Четвертое подразделение, получив в поддержку джип из квадрата **В**, должно захватить и удержать квадрат **Г.**

Танк переходит в наступление на квадрат **Д**. Захватите его и удерживайте, в случае необходимости оказывая поддержку силам в квадрате **Г.** На данном этапе главное - накопление сил. Лишь накопив как минимум два-три танка, можно переходить в атаку на квадраты **Е** и **Ж**. После их захвата вам останется лишь добить остатки обороны противника и разрушить форт.



Робот-командир вынашивает план вторжения

Миссия 3. Death Valley

Общие сведения

Ничем особым не примечательная миссия. Форт противника сильно защищен.

Стартовые силы

2 подразделения Grunt'ов, 1 подразделение Psyhos'ов и 1 легкий танк.

Тактика при прохождении

Вам будет необходимо захватить и удержать квадрат **А**, чей флажок прикрыт камнями и защищен одним Gattling'ом. Попытайтесь захватить и удержать квадрат **Б**, что будет непросто из-за постоянно организуемых противником атак. Для того, чтобы помешать противнику развить производство, забросайте завод в квадрате **В** гранатами. Укрепите правый фланг своей обороны, так как очень вероятно, что противник предпримет атаку при помощи легкого танка именно там.

Миссия 4. Desert Islands

Общие сведения

Прохождение данного уровня основывается на использовании больших масс роботов-пехотинцев. Ключевой позицией является территория, расположенная в центре карты. Своеобразна территория справа от центра, так как ее флаг находится на маленьком острове, добраться до которого могут только пехотинцы.

Стартовые силы

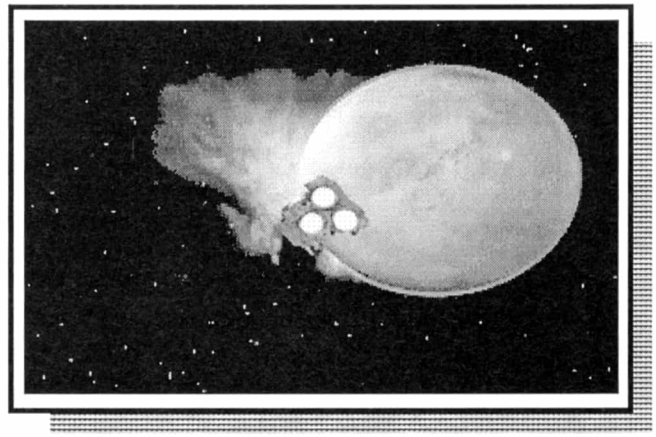
3 подразделения Grunt'ов и 1 подразделение Psyhos'ов.

Тактика при прохождении

Захватите танк, стоящий справа от вашего форта, и воспользуйтесь им для захвата квадрата **А**, где находится очень важный перекресток, откуда удобно развивать наступление на квадрат **Б.** После захвата территории Б произведите одно-два подразделения роботов для захвата квадрата **В**. Обратите свое внимание на удержании квадратов **В** и **Г**. Gattling'у в квадрате Г понадобится поддержка.

Миссия 5. Hot Nuts

Общие сведения



Не промахнитесь - планета такая маленькая

Первая миссия на новой планете - планете активных вулканов. Присутствует одна особенность - роботы не могут переправляться через лавовые поля вплавь. Лавовая река делит игровое поле на две части. Берега соединены двумя дорогами. По одной из этих дорог игрок может атаковать, одновременно удерживая вторую. Конечно, можно попытаться атаковать сразу на обоих направлениях, но тогда может не хватить сил. Особенно важна фабрика по производству роботов в нижней части центрального столбца территорий. Эта фабрика может производить роботов-ракетометчиков - Tough, которые способны оказать существенное влияние на исход схватки.

Стартовые силы

2 подразделения Grunt'ов и 2 подразделения Psyhos'ов.

Тактика при прохождении

Захватите два танка, один из которых находится южнее, а другой северней вашего форта. Придав каждому танку дополнительные силы из роботов, направьте их на захват квадратов **А** и **Б**.

В случае успешных действий в этих квадратах, у вас появится возможность атаковать, захватить и удержать квадрат **В**.

Компьютер уделяет мало внимания обороне квадрата **Г**, чем можно воспользоваться для организации атак на форт противника.

Миссия 6. Sooty Bolts

Общие сведения

Карта, представленная на данной миссии, допускает три возможных направления развития атаки. Наиболее выгодно центральное направление, на котором, однако, желательно наступать, осуществляя вспомогательную атаку с одного из боковых направлений. При выполнении задания вы сможете использовать средние танки.

Стартовые силы

1 подразделение Grunt'ов, 2 подразделения Psyhos'ов и один легкий танк.

Тактика при прохождении

Захватите квадраты **А** и **Б**, которые являются плацдармом для атак на форт противника, группой из легкого танка при поддержке одного пехотного подразделения.

Захватите легкий танк в нижнем левом углу и используйте его для захвата квадрата **В**. Вначале у вас просто не хватит сил для серьезной атаки на квадрат **Г**, поэтому танкостроительный завод в этом квадрате желательно повредить или разрушить.

Одним из подразделений роботов, захватившим ящик с гранатами, пробейтесь сквозь скалы и присоедините к своим владениям квадрат **Д**. В случае успеха можно подумать о его развитии и организовать наступление на квадрат **Е**. Противник воздержится от серьезных контратак, если вы будете угрожать форту сосредоточенными в квадрате **Б** большими силами.

Захватите и удержите квадраты **Ж** и **З**, так как КИ сосредоточит основные силы в центре и по левому флангу.

Проведите синхронную атаку на форт из квадратов **Б** и **Ж**. Это позволит разнести огонь защищающих форт артустановок, что даст возможность группировке, наступающей из квадрата Б, уничтожить охранные силы противника и форт.

Миссия 7. Pyro Technics

Общие сведения

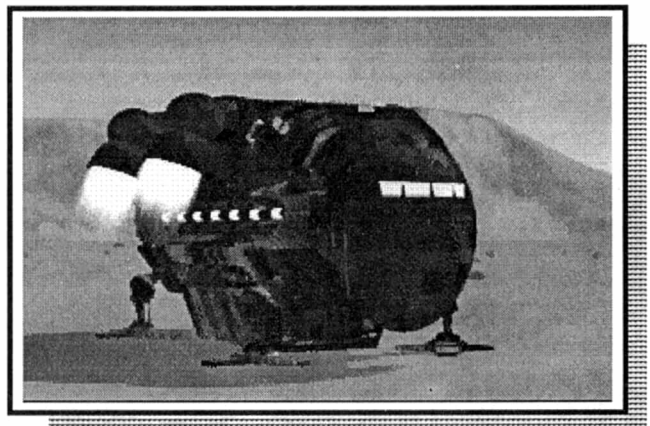
Форты враждующих сторон соединены дорогой, проходящей по центру карты. Тот, кто контролирует эту дорогу, получает удобный плацдарм для наступления на форт оппонента. Конечно, можно еще организовать атаки по краям карты, но это солидный объезд, да и пробиваться сквозь скалы не очень удобно.

Стартовые силы

2 подразделения Psyhos'ов, 1 подразделение Tough'ов и один легкий танк.

Тактика при прохождении

Развейте бурную деятельность, направленную на захват легкого танка в квадрате **А**. В квадрате **Б** находится средний танк, который также вам пригодится. Используйте средний и легкий танки для захвата и удержания центральной дороги. В помощь танкам в начальный момент атаки выделите подразделение Tough'ов, которое затем отрядите на захват квадрата **В**, а если обстановка сложится благоприятно, то и квадрата **Г**.



Десант в тылу врага

Как уже было сказано выше, нанесите удар по форту противника по центральной дороге. Если же вы организуете атаку с одного из боковых направлений, то это будет совсем хорошо, но вспомогательная атака скорее из разряда желательных, а не обязательных вещей.

Миссия 8. Molten Kombat

Общие сведения

На карте находится некоторое количество военного имущества, которое способно оказать существенное подспорье в самые важные, первые моменты игры той стороне, что опередит оппонентов с захватом ничейного добра. Ваша главная задача - захватить эту технику. Воспользуйтесь полученным преимуществом для захвата и удержания ключевого квадрата в центре карты. В этой миссии можно активно использовать разрушение мостов, притом, если удастся, прямо под наступающим противником. Это поможет вам свести боевые действия к одному участку, что предоставляет безусловное тактическое преимущество человеку.

Стартовые силы

3 подразделения Psyhos'ов и 1 подразделение Tough'ов.

Тактика при прохождении

Ключ - разрушение мостов. Захватите Gun в квадрате **А**. При помощи этого орудия вы можете либо попытаться удержать правый мост, но тогда орудию понадобится поддержка, либо разрушить этот мост, обезопасив тем самым центр от атак с правого фланга. Захватите средний танк в квадрате **Б** и используйте его для разрушения моста в квадрате **В**. После проделанной операции можете усилить этим танком свою центральную группировку.

Сосредоточьте в квадрате **А** крупные силы бронетехники, притом желательно усилить группировку подразделениями Sniper'ов для поражения удаленных целей. Сломив таранным ударом сопротивление противника, уничтожьте форт.

Миссия 9. Slippery Jim

Общие сведения

На этой карте много участков, добраться до которых либо быстрее всего вплавь, либо только вплавь и возможно. Вследствие этого, особое значение приобретают заводы по производству роботов-пехотинцев.

Стартовые силы

3 подразделения Psyhos'ов, 2 подразделения Tough'ов и 1 средний танк.

Тактика при прохождении

Выделите группу в составе среднего танка и пары подразделений роботов для захвата и удержания квадратов **А** и **Б**. Уничтожьте мост, который соединяет квадрат **Д** и квадрат **Б**.

Захватите в квадрате **В** легкий танк, подкрепив его пехотным подразделением, удерживайте мосты в квадрате **Г.** Их разрушение не даст вам особых дивидендов, а лишь приведет к тому, что атаки противника станут менее сосредоточенными, что затруднит их отражение первоначально ограниченными силами.

Сосредоточьте в квадрате Е крупные силы для отражения массовых атак противника, после чего переходите в контратаку.

Миссия 10. The Wall

Общие сведения

Карта разделена стеной из скал, и существенная ее часть покрыта водой. Разрушая стену, вы получаете доступ к заводам по производству роботов. Контроль центра карты предоставляет небольшое территориальное преимущество, что благоприятно отразится на темпах производства.

Стартовые силы

3 подразделения Psyhos'ов, 2 подразделения Tough'ов и один средний танк.

Тактика при прохождении

Захватите квадрат **Г,** который находится справа от вашего форта.

Присоедините квадрат **Б** к своим владениям, а также аннексируйте один из квадратов **А** или **Б**. Одновременный захват всех трех квадратов на начальном этапе сложен, но будучи осуществлен, предоставит вам некоторое преимущество в борьбе, где все решает скорость производства.

На этой карте особое значение имеет производство Sniper'ов, способных поражать пехоту противника, не подвергаясь в свою очередь большой опасности.

Миссия 11. Chilly Willy

Общие сведения

На данной карте противник получил очень большую фору при обороне своего форта, очень хорошо защищенного. Форт противника расположен на острове и может быть атакован тяжелой техникой только с двух направлений, тогда как ваш форт выставлен в чистое поле и может подвергаться атакам противника оттуда, откуда тому заблагорассудится.

Стартовые силы

1 подразделение Psyhos'ов, 1 подразделение Sniper'ов, 2 подразделения Tough'ов и один средний танк.

Тактика при прохождении

Захватите и удерживайте своим средним танком квадрат **А**. Направьте подразделение роботов-пехотинцев на захват нижней левой части карты. Присоединив к группе захваченный танк, обороняйте левую дорогу в квадрате **В**.

Вы должны захватить бронетранспортер в квадрате **Б** при помощи подразделения Tough'ов. Направьте полученную группировку на поддержку танку в квадрате **А**. В том случае, если там обстановка складывается благополучно, и атак со стороны противника в ближайшее время не предвидится, то усильте бронетранспортером группу в квадрате **В** и переходите в контратаку.

В целях ускорения производства поставьте свой форт на производство пехотинцев Tough'ов, а танкостроительный завод справа от форта ориентируйте на производство бронетранспортеров. Таким образом, комбинируя получаемые подразделения, вы получите технику, способную причинить врагу серьезные неприятности, но производство которой займет гораздо меньше времени, чем производство танка.

Миссия 12. Heavy Metal

Общие сведения

Дорога, идущая в обход центра, порождает на данной карте ту ситуацию, когда овладевшая центральным участком сторона обладает серьезным преимуществом над своим оппонентом при обороне.

Стартовые силы

3 подразделения Psyhos'ов, 2 подразделения Tough'ов и 1 подразделение Pyro'ов.

Тактика при прохождении

В начальный период миссии уделите особое внимание захвату квадратов **А, Б** и **В**, а также находящейся там военной техники. Со временем, усилив данную группировку, вы сможете провести серию контратак, но сначала только жесткая оборона. Необходимо провести одну вылазку и атаковать танковый завод в квадрате **Г**. Это несколько снизит поток подразделений врага, заинтересованных в вашем скальпировании.

Создавайте мобильные группы из техники для усиления тех участков, где противник проводит особенно сильные атаки. Это позволит вам не распылять силы по всей карте, а использовать крупные силы там, где это особенно актуально.

Миссия 13. Hot & Steamy

Общий сведения

На карту нанесена плотная сеть дорог. Ключ к успеху в этом сражении - правильное распределение подразделений на различных дорогах.

Стартовые силы

2 подразделения Psyhos'ов, 1 подразделение Sniper'ов, 1 подразделение Tough'ов, 1 подразделение Laser'ов и один средний танк.

Тактика при прохождении

Используя средний танк, захватите квадрат **А**, уничтожив вражескую пушку-гаубицу. Удерживайте эту территорию.

Создайте группу из стрелков из лазера и снайперов для обороны участка **Б**, усилив ее тяжелым танком.

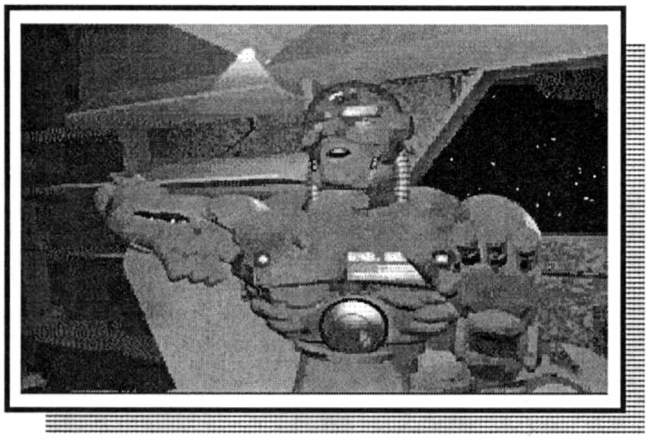
В квадрате **В** обороняйтесь осмотрительно, используя для восстановления своей техники ремонтный завод в перерывах между атаками. Таким образом можно продержаться до тех пор, пока не будет собрано достаточно сил для перехода в контратаку.

Миссия 14. Restoration

Общие сведения

Отныне разбитый мост не является гарантом защиты от атак техники с данного направления. Противник может использовать кран для ремонта моста и быстро развернуть наступление с абсолютно, казалось бы, надежного направления.

Особенность данной карты в том, что часть техники находится в блокированных разбитыми мостами местах. Используя кран, вы должны восстанавливать мосты и выводить технику на открытые места.



Потомок Железного Дровосека рвется в бой

Стартовые силы

2 подразделения Psyhos'ов, 2 подразделения Tough'ов, 1 подразделение Sniper'ов, один средний и один тяжелый танк.

Тактика при прохождении

Захватите кран, стоящий около вашего форта, и почините два моста. Один из них находится правее, а другой чуть выше форта.

Уничтожьте вражеский тяжелый танк в квадрате **А**, использовав каменную гряду для атаки. Укройтесь за ней и атакуйте вражеский танк, как только тот приблизится.

Захватите орудие в квадрате **Б** и приготовьтесь оборонять дорогу.

Как только противник начнет подготовку к атаке на правом фланге, то сымитируйте атаку в центре, что заставит противника оттянуть часть сил с правого фланга для обороны угрожаемого участка.

На левом фланге ключом обороны является ремонтный завод, в котором вы сможете ремонтировать технику в перерывах между атаками противника. Для большей устойчивости обороны атакуйте завод противника, повредив его.

Миссия 15. Swamp Fever

Общие сведения

Близок локоток, да не ухватишь! Это пословица очень хорошо подходит для ситуации, когда форты противников находятся на соседних участках территории. Однако мост между этими двумя территориями разрушен. Основная задача - создание мощной обороны перед своим фортом в целях предотвращения починки моста неприятелем до тех пор, пока вы не будете в состоянии перейти в контратаку после разгрома сил вторжения. А пока этого не случилось, ваша задача - жадно аннексировать территорию за территорией.

Стартовые силы

3 подразделения Psyhos'ов, 1 джип, один средний и один тяжелый танк.

Тактика при прохождении

Еще в начале миссии вы можете уничтожить одно из подразделений противника, поместив свой тяжелый танк слева от моста, подкатив его максимально близко к воде. Если противник в процессе перестрелки серьезно повредит ваш танк, то его можно будет починить позднее.

Пошлите одно из подразделений пехотинцев на захват квадрата **А,** а затем, подгадав момент, когда квадрат **Б** останется без защиты, захватите и его.

Противник будет оказывать основное давление на правый фланг, оголив при этом левый, что позволит вашим войскам перейти в наступление и захватить квадраты **В, Г** и **Д**. При этом не забудьте уничтожить кран, которым противник попытается разблокировать квадрат **Е** с находящимся там легким танком.

Используйте джип для отражения атак пехоты противника из квадрата **И**.

Удерживайте квадраты **Ж** и **З** при помощи находящейся там артустановки и переброшенного среднего танка, которым желательно предварительно обстрелять завод по производству роботов в квадрате **И**.

Миссия 16. Light Brigade

Общие сведения

Характерная черта карты - длинная прямая дорога от одного форта к другому.

Атака по флангам не очень рациональна, так как противник сосредоточит основные усилия именно на центральной дороге, и вам придется в любом случае держать в районе этой дороги крупные силы для отражения атак.

Стартовые силы

3 подразделения Psyhos'ов, 1 подразделение Tough'ов, 1 подразделение Sniper'ов, один средний и один тяжелый танк.

Тактика при прохождении

Остановите продвижение противника в квадрате А, куда с самого начала направится тяжелый танк противника. Используйте то, что КИ не согласует движение своих сил по скорости.

Используйте пехотные подразделения, желательно снайперов и стрелков из лазера, для захвата квадратов **Д** и **Г**.

Миссия 17. Car Park

Общие сведения

Река, протекающая через всю карту с севера на юг, делит ее на две относительно равные части. В южной части карты, на обоих берегах, расположен парк техники, которая может быть занята соперничающими сторонами.

С самого начала вы не обладаете пехотными силами, чтобы занять всю технику даже на своем берегу. Для этих целей производите только легкую пехоту и направляйте ее к парку для захвата техники.

Боевые действия ведутся в основном в центре и на юге, где необходимо сдержать наступающего противника и не дать ему захватить свою технику. Обратите особое внимание на то, что в южной части карты пехота противника будет стремиться переправиться вброд. Желательно разрушать мосты и не давать противнику их восстанавливать.

Стартовые силы

1 подразделение Sniper'ов, 1 джип, два легких и два средних танка.

Тактика при прохождении

С самого начала направьте свое пехотное подразделение на захват техники в южной части карты, квадраты **А** и **Б**. Танками и джипом захватите остальные территории на своей половине карты. В дальнейшем танки направьте для обороны переправ в квадратах **Е** и **Г**, а джип в район сосредоточения незахваченной техники, для отражения пехотных рейдов.

Когда ваши пехотинцы будут захватывать технику, то особое внимание уделите тяжелым образцам, вооруженным дальнобойными орудиями. По мере того, как ряды ваших воинов будут пополняться новой техникой, отправляйте ее на поддержку подразделениям в квадраты **Е** и **Д**.

Ваши заводы могут начать выпуск бронетранспортеров и Tough'ов по мере того, как будет преодолена нужда в водителях для бесхозной техники.

Миссия 18. Bridge Game

Общие сведения

Ситуация, напоминающая ту, что складывалась на карте в одной из предыдущих миссий. Два форта на соседних участках, мосты между ними разрушены. Противник пытается починить мосты, чтобы атаковать ваш форт тяжелой техникой, а пехота лезет вброд через реку. С обеих сторон есть доступ к незанятым территориям и бесхозной технике.

Стартовые силы

По одному подразделению Psyhos'ов, Sniper'ов, Tough'ов, Pyro'ов и Laser'ов, а также по одному легкому, среднему и тяжелому танку.

Тактика при прохождении

Из приданных сил оставьте для обороны переправ один танк и подразделение пехотинцев с дальнобойным оружием. В самом форте и на прилегающих заводах начните производство артустановок для прикрытия переправы. Остальными силами начинайте захватывать территории по квадраты **А** и **Б**, так как при дальнейшем продвижении вы напоретесь на сильную оборону противника, которую вы вначале не в силах преодолеть.

В квадрате **В** можно завладеть краном, который можно использовать для наведения переправ, в том числе, и между вашим фортом и фортом противника.

Миссия 19. Mayhem

Общие сведения

Название миссии (резня) говорит само за себя. На этом открытом поле "есть разгулять-ся где на воле", то есть устроить большие столкновения массам пехоты и техники. Основная борьба развернется на центральных территориях, откуда впоследствии удобно наступать на любой из фортов.

Стартовые силы

По одному подразделению Tough'ов и Laser'ов, 3 подразделения Sniper'ов и по одному легкому, среднему и тяжелому танку.

Тактика при прохождении

Пошлите средний танк на захват территорий **А, Б** и **В**. После их захвата закрепитесь в квадрате **Б**, в районе переправы, и не допустите прорыва вражеского тяжелого танка, уничтожив, а лучше, конечно, захватив его, что, правда, маловероятно.

Используйте тяжелый танк, присоединенный легкий танк и пару подразделений роботов для захвата и контроля квадрата **Г**, где находится мощный танкостроительный завод.

Пошлите одно подразделение роботов-пехотинцев на захват квадрата **Д.**

Вы должны внимательно следить за квадратом **Е**, и, как только его оборона будет ослаблена потерями при атаках, переходите при помощи тяжелого танка в наступление и захватите этот квадрат.

Миссия 20. Z

Общие сведения

Это последняя миссия, а, как поется в песне, "последний бой - он трудный самый". Вы должны приготовиться применить все, чему обучились за время предыдущей игры. На карте очень много заводов и ремонтных мастерских. Вам надо захватить и удержать столь много из них, сколь это возможно.

Стартовые силы

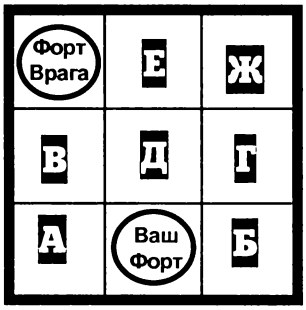
По одному подразделению Tough'ов и Sniper'ов, 2 подразделения Psyhos'ов, а также два легких и два средних танка.

Тактика при прохождении

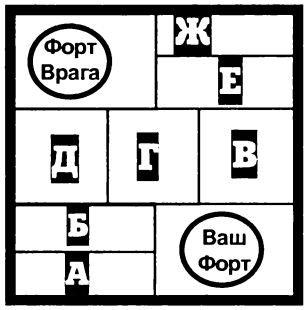
Для того, чтобы появился хоть какой-то шанс пройти эту миссию, вам просто необходимо захватить тяжелый танк в квадрате **Б** и самоходную ракетную установку в квадрате **А**. Захватите квадраты **В** и **Г**, после чего, объединив эти подразделения, защищайте дорогу, проходящую справа от этих квадратов.

Направьте два подразделения пехотинцев для захвата квадратов **Д** и **Е**. При помощи крана отремонтируйте мост между этими двумя квадратами. Не допустите того, чтобы противник восстановил мост между квадратами **Е** и **Ж**, так как это будет крайне чревато для вашей обороны.

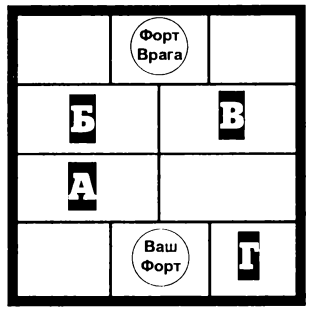
Разрушайте мосты и блокируйте все попытки их восстановления противником, это ваш шанс послать тяжелую технику противника в длительные объезды.



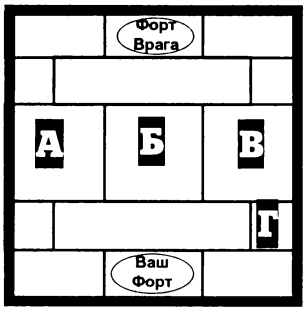
Уровень 1



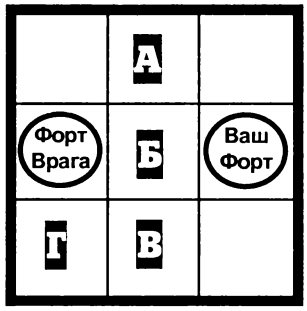
Уровень 2



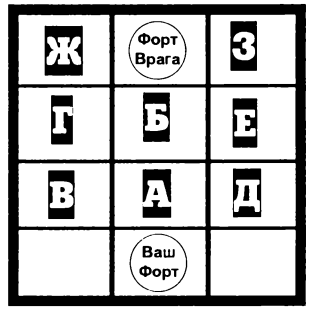
Уровень 3



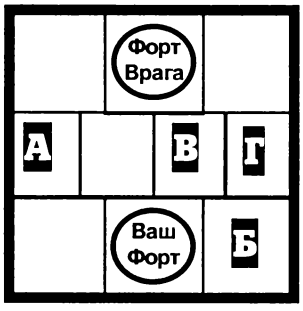
Уровень 4



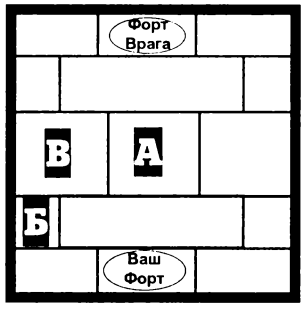
Уровень 5



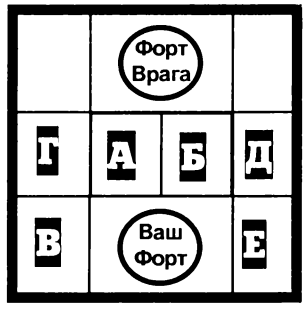
Уровень 6



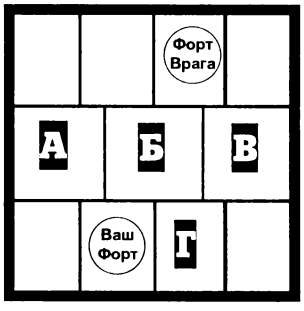
Уровень 7



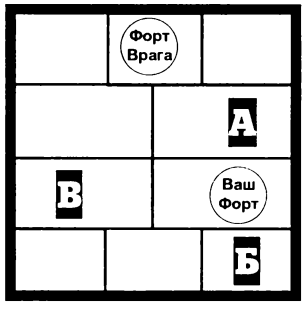
Уровень 8



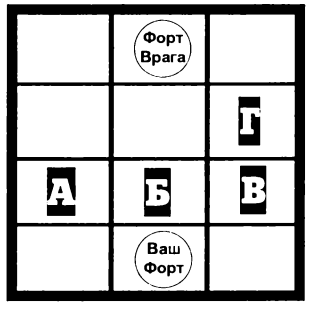
Уровень 9



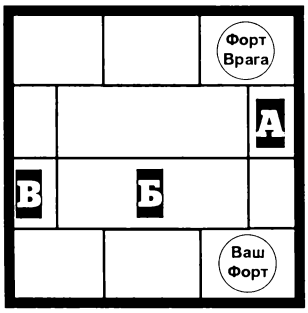
Уровень 10



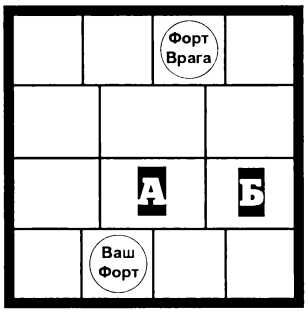
Уровень 11



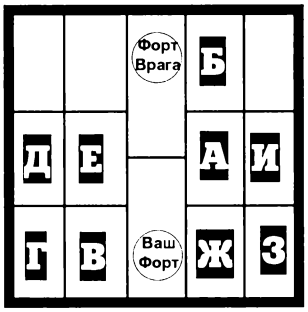
Уровень 12



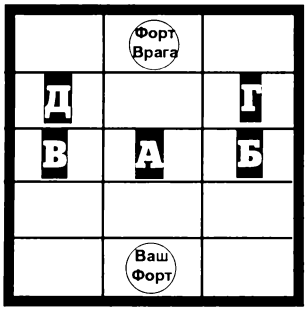
Уровень 13



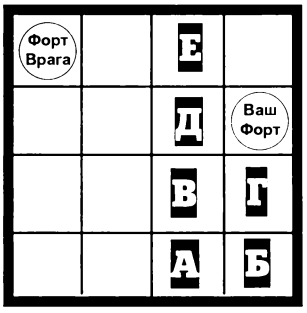
Уровень 14



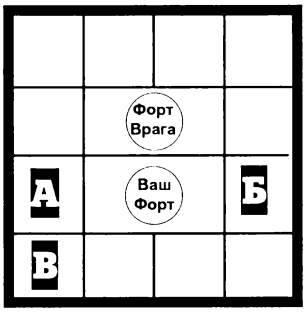
Уровень 15



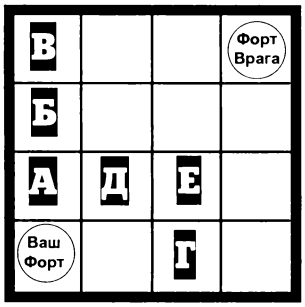
Уровень 16



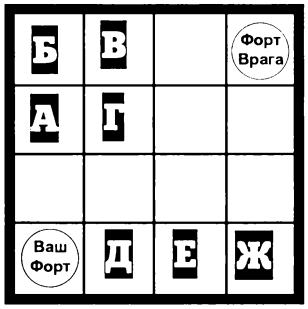
Уровень 17



Уровень 18

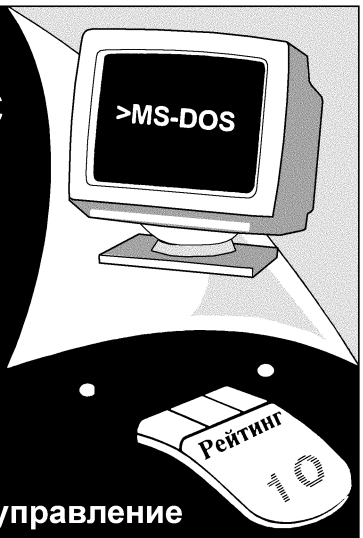


Уровень 19



Уровень 20

Master of Magic
Повелитель Магии



Год выпуска	1994
Распространитель	Microprose
Разработчик	SimTex
Категория	Стратегия/управление

Минимальные условия	386	4 MB
Оптимальные условия	486 DX-66	8 MB
Графика	Lo Res	
Размер	RIP 25 MB	ZIP 10 MB
Играем вместе	–	
Управление		

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС

10 10

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

ВПЕРВЫЕ | СНОВА И СНОВА | С ПАРТНЕРОМ

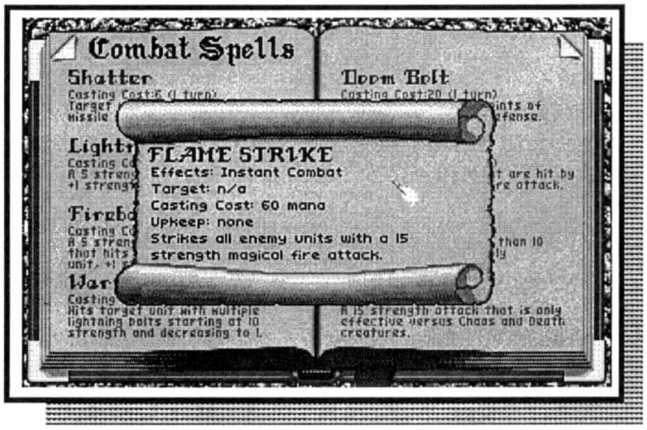
ИСПОЛНЕНИЕ

ГРАФИКА	7
ЗВУК	7
ИНТЕРФЕЙС	9
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	10
СЮЖЕТ/КОНЦЕПЦИЯ	10

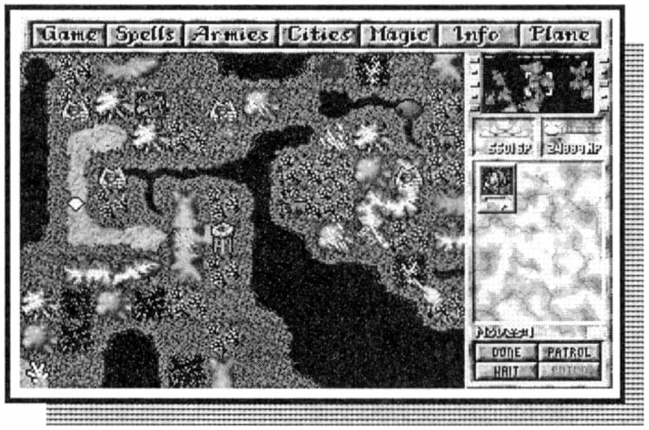
Общая оценка **10**

В далекие времена магия правила миром, и избавиться от врага было можно, просто превратив его в кузнечика, пробормотав парочку невразумительных слов. В те времена последние недовымершие динозавры почетно именовались драконами и умели не только громко реветь и больно кусаться, но и плеваться напалмом. Пришельцы же из самых разных миров во множестве ходили по улицам древних городов, не вызывая ни у кого удивления или мистического ужаса. Жизнь тогда была необыкновенно интересной даже для простых людей, которых могли всего лишь съесть на завтрак, случайно зажарить неудачным выдохом или превратить во что-нибудь неприглядное одним взмахом руки. Что же тогда говорить о повелителях того мира - могущественных магах, которые могли сыграть в шкатулку Пандоры с целыми народами! В конце концов, а для чего еще нужна мощь, способная повелевать армиями монстров, как не для того, чтобы усладить зрение своих врагов видом взрывающихся городов, желательно тех, где они родились, а их слух - предсмертными стонами их бесславно гибнущих армий. Ну, а если и превращаться в источник неприятностей, то уж по-настоящему крупных, и тут магия - лучший помощник. Ведь современные технологии, хотя и могут быть сравнимы с магическими атаками в том, что касается тотального уничтожения, по части красоты и изощренности все же отстают.

К сожалению, письменность в те времена еще пребывала в зачаточном состоянии, и люди смогли сохранить память обо всем этом лишь в легендах и преданиях. Так что теперь мы можем восстановить истинную картину только с помощью воображения. Ну, а уж если и воображать, то как следует, не ограничиваясь ни рамками легенд, ни границами родной планеты. Чем, собственно, и занялись программисты из SimTex'a, и создали одну из самых лучших стратегий на тему фэнтэзи. И даже несмотря на не очень крутую графику (что поделаешь, VGA-разрешение - все-таки анахронизм в наше время!), эта игра все еще остается непревзойденным образцом пошаговой стратегии. В первую очередь, это достигается за счет необыкновенного разнообразия заклинаний, рас и монстров. Система заклинаний замечательно продумана. Управление тоже не страдает излишней перегруженностью, каждый экран оправдан и не содержит излишних усложнений. Не говоря уже о прекрасной системе подсказок, помощь в игре можно получить буквально по каждому элементу - достаточно просто щелкнуть правой кнопкой мыши. Мир этой игры настолько многообразен, что по второму, по третьему и по десятому разу ее проходишь с тем же энтузиазмом.



Волшебная книга жалоб и предложений



На просторах волшебной страны пахнет гарью пожара войны

Сама игрушка поначалу была довольно капризной и часто вылетала. Поэтому было выпущено несколько версий этой игры, причем более поздние версии отличаются не только убранными старыми ошибками и, соответственно, новыми свежими упущениями, но и чуть измененной магией, слегка измененными unit'ами (для простоты описания мы все подразделения, героев, одиночных бойцов, переселенцев и монстров будем именовать unit'ами - единицами) и более продуманной тактикой вражеских колдунов. Все эти изменения совершались с целью сделать магию мощнее, монстров - полезнее, а обычные подразделения - менее универсальными. Ну и, соответственно, прибавить игре мозгов в смысле стратегии. Это описание основывается на версии 1.31. Но даже если вы пользуетесь другой версией, она навряд ли кардинально отличается от этой.

Действие происходит в двух параллельных мирах - Myrran и Arcane. Это как бы две различные планеты, переход между которыми осуществляется через специальные башни (Tower) при помощи особых способностей unit'ов, ну или, естественно, с помощью магии. Каждый мир обладает своими особенностями.

Аркан - это светлая планета, не перегруженная чрезмерно магией и магическими полезными ископаемыми, ноды (источники магической энергии), которые есть на Аркане, слабы и не идут ни в какое сравнение с Мирранскими. Монстры, обитающие на Аркане, по большей части чахлые задохлики по сравнению с настоящими зверюгами, обитающими на Мирране, хотя есть и исключения. Но это касается в основном башен на проходах между мирами, охрана которых живет как бы в двух мирах. А в остальных случаях, если и попадется на Аркане приличный монстр, так он обязательно окажется в одном либо в двух экземплярах. В то время как на Мирране их может оказаться столько, что задрожат поджилки и у самых опытных полководцев.

Мирран - это темная мрачная планета, где даже пейзажи выглядят по-другому. Мирран богат магией и полезными ископаемыми, а некоторые полезные ископаемые (адамант и крисх-кристаллы) могут находиться только тут. Здесь можно добыть (естественно, предварительно вырезав охрану) гораздо больше магических заклинаний, а если повезет, то и книг с заклинаниями, или какие-нибудь полезные звания и более мощные, чем на Аркане, магические предметы. Если же совсем повезет, то можно в бою освободить могучего героя, который, поднабравшись сил, станет наводить настоящий ужас на ваших врагов (а если помудрить с заклинаниями, то он сможет навевать не только ужас). Конечно, все это можно попробовать заполучить на Аркане, но чем сильнее охрана, тем дороже добыча, а на Аркане в смысле сильных противников (монстров, которые все это охраняют) серьезный недобор.

Миры эти населены самыми разнообразными существами - от людей до человекообразных драконидов, от демонов до ангелов. И если власть над населением можно будет заполучить, то монстров вам придется вызывать своих собственных. Ну и, конечно, магия в этой игре не имеет себе равных. Магия Master Of Magic - разнообразней не придумаешь: чего стоит один только вызов всевозможных элементалей в момент боя или возможность поссорить соседних колдунов между собой с помощью магии и с наслаждением смотреть, как они кидаются друг в друга заклинаниями! А что тогда говорить о том, чтобы поднять из мертвых убитых бойцов и превратить их в послушных вашим приказам зомби! Или просто взять и превратить могучего врага в слабое, запуганное или очень уязвимое существо. О богатстве и разнообразии магии в этой игре можно говорить долго, но что толку - пока не поиграешь, это бесполезно.

Игра начинается с того, что вы оказываетесь на одной из планет. У вас есть город, два подразделения и несколько заклинаний - после первого хода вам предложат выбрать новые для изучения и включения в свой арсенал. Вам придется развивать свой город, чтобы создавать более мощных бойцов, строить новые города и захватывать чужие - ведь, кроме вас, некому позаботиться об их жителях. К тому же, если этот город никому не принадлежит и свободен, то в нем рано или поздно расплодятся бандиты, которые могут прийти и к вам. Вместе с вами в игру вступает еще несколько колдунов - в зависимости от начальной настройки, их может быть от одного до четырех. Они тоже могут строить, захватывать, сносить города и очень даже эффективно пользоваться магией. Причем они также умеют изучать новые заклинания. Ваша окончательная задача - обеспечить мир и процветание на обеих планетах, и, как вы уже, наверно, догадались, это достигается самым простым и эффективным способом - просто уничтожаются все колдуны. Когда же их не станет, то только вы решаете, что именно считать миром и процветанием. Как только будет окончательно уничтожен последний колдун, игра кончается. Победить можно также, запустив заклинание Spell of Mastery - оно берет под контроль все войска на обеих планетах, и игра кончается.

Основное меню

Только запустив игру и посмотрев заставочный мультик, вы попадаете в основное меню. Оно состоит из следующих частей:

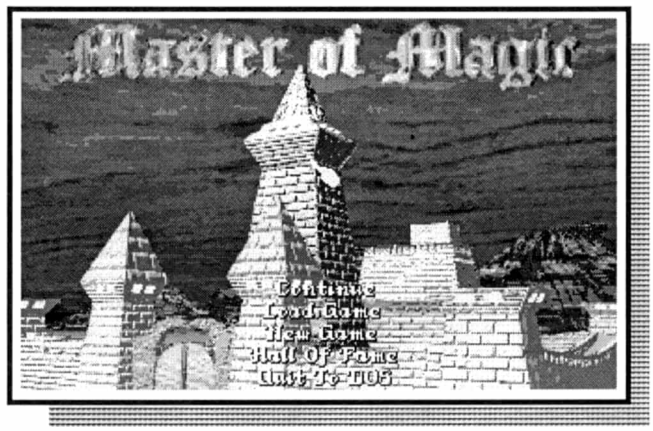
Continue

Load Game

New Game

Hall Of Fame

Quit to Dos



Основное меню

Continue

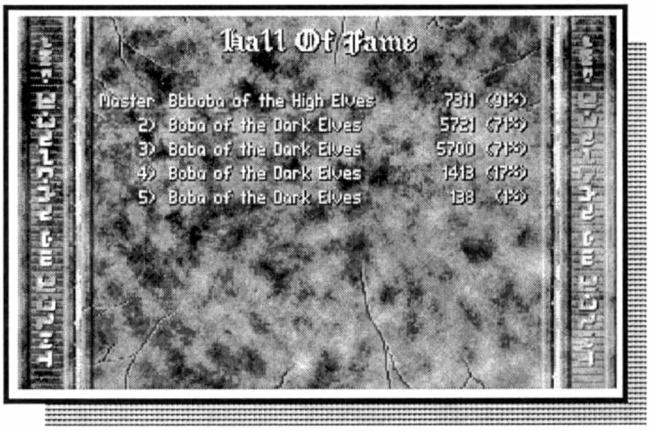
Эта опция позволяет продолжить предыдущую игру. Например, вы вывалились из игры в результате сбоя системы или, выйдя из игры, забыли записаться. В этом случае эта опция - просто находка. При нажатии на эту клавишу попадаешь в свою предыдущую игру или в тот момент игры, откуда вывалился. Игра довольно часто автоматически перезаписывается. В результате не бывает таких ситуаций, когда, например, весь вечер проходишь игру, а после дурацкого сбоя питания или элементарной невнимательности приходится все проходить заново. В ранних версиях эту возможность использовали еще и по-другому. Не секрет, что в особо сложных местах приходится записываться и по нескольку раз проходить одно и то же место до тех пор, пока не будет достигнут удобоваримый результат. Так вот, в ранних версиях можно было ввязаться в любую схватку, а потом, если результат не устраивал, выйти в основное меню и нажать Continue. В результате попадаешь в самое начало хода, и не надо предварительно записываться. В более поздних версиях эта возможность отсутствует - игра записывается сразу после боя.

Load Game

Загрузить предыдущую игру.

Hall Of Fame

Некоторые люди очень ревностно относятся к своим достижениям на ниве компьютерных игр. Они способны часами прогонять одно и то же место в игре только для того, чтобы оказаться на самом верху таблицы с результатами игры. Так вот, эта кнопка как раз именно для них. После ее нажатия появляется таблица с результатами игр.



Зал славы

Quit to Dos

Окончательный выход из игры.

New Game

Начать новую игру. Нажав эту кнопку, попадаешь в меню:

Настроечное меню игры

Game options

Difficulty

Opponents

Land Size

Magic

Здесь можно выбрать общие установки будущей игры. При необходимости в этом и последующих меню можно будет получить подсказку, просто щелкнув по этому элементу меню правой кнопкой мышки. Меню состоит из следующих опций:

Difficulty

Установка уровня сложности; всего их пять. Чем выше уровень сложности, тем сильнее играют ваши враги, и тем враждебнее окружающий мир.

Intro (обучение) - это уровень для начинающих, враги играют необыкновенно плохо и бессмысленно.

Easy (легкий) - у врагов более правильная тактика и стратегия развития, но все равно очень слабо.

Normal (нормальный) - самый средний уровень игры.

Hard (тяжелый) - это уровень для неплохо разобравшихся в игре - враги наконец-то начинают хоть как-то шевелиться.

Impossible (невозможный) - вот это - уровень для настоящих мужчин, как следует разобравшихся с игрой. На этом уровне вражеские колдуны имеют несравненно большее количество магических книг и званий по сравнению с вами и относительно грамотно играют.

Opponents

Установка количества компьютерных противников. Тех самых мелочных и вредных колдунов, которые будут отравлять вам жизнь в течение всей игры, правда, иногда бывают исключения. Может быть максимум четыре колдуна и минимум - один. На самом деле, чем больше колдунов, тем интереснее играть - ведь каждый из них обладает разным характером. Один может быть просто вредным, другой - очень вредным, третий неожиданно может отнестись к вам довольно дружественно.

Каждый колдун привносит в игру свою магию, больше колдунов - больше заклинаний. Ведь зачастую вы просто не можете разработать нужные вам заклинания (мало магических книг), а таким образом можно меняться с ними заклинаниями. Иногда, если повезет, можно за одно новое заклинание выменять четыре - по одному с каждого колдуна. Не говоря уж о том, что колдуны довольно часто живут, словно пауки в банке, и вы просто наблюдаете, как они разносят друг друга, благоразумно оставаясь в стороне и спокойно накапливая силы. С другой стороны, чем больше колдунов, тем больше у вас шансов оказаться с кем-нибудь из них на одном острове, особенно если земля маленькая... А тогда уж - кто кого. Придется бросать на войну с ним все ресурсы, а конкуренты не спят. Хотя иногда удается организовать взаимовыгодное сотрудничество, но это - все равно, что пригреть на груди ядовитую змею. Почувствует себя сильнее - обязательно ударит вас в самое сердце, а если он не нападет сам, то выносить его вам станет жалко. В результате известны случаи, когда играющие отказывались добивать подобных союзников и начинали новую игру.

Land Size

Размер суши в том мире, который создаст вам игрушка. Чем больше суши, тем, соответственно, больше полезных ископаемых и городов, есть где развернуться. Но, с другой стороны, когда вы начинаете игру, то являетесь слабым, безобидным колдуном-недоучкой. И для того, чтобы как следует развиться, необходим в первую очередь покой, а его легче всего достигнуть, разместившись на уютном маленьком островке, со всех сторон окруженном водой. К тому же, когда вокруг много суши, то много и конкурентов, которые словно с цепи срываются и лепят города один на одном - просто устаешь их захватывать. Суша может быть: **Small** - это в среднем около 15% всего пространства; **Medium** - около 20% пространства; **Large** - около 25%.

Magic

Здесь устанавливается количество маны, которое будет тянуться с каждой клетки занятой аурой ноды (о нодах чуть ниже, здесь мы только скажем, что это - источники магической энергии). Уровень магии может быть: **Weak** - с каждой клетки, занятой аурой ноды, берется 0.5 маны; **Normal** - с каждой клетки берется 1 (единица) маны; **Powerful** - с каждой клетки берется 1.5 маны. Причем не следует забывать, что каждая Myrran'ская нода дает в два раза больше маны, чем Arcan'ская.

Закончив все установки, нажимаем OK и попадаем в меню:

Select Wizard (Выбор колдуна)

Здесь можно выбрать колдуна, за которого вы будете играть. Можно выбрать готового - там представлен довольно широкий выбор - или создать своего индивидуального, что предпочтительней. Если мы выбираем готового колдуна, то достаточно щелкнуть по картинке с его изображением. Правда, не мешает сначала посмотреть, что он из себя представляет. Для этого достаточно указать на него мышкой. В левом верхнем углу появится его портрет,

а под ним - полка с магическими книгами и его звания (о книгах и магических званиях подробней будет рассказано ниже). Следует помнить, что если мы играем на уровнях **Easy** и **Intro**, то мы можем выбирать только готовых колдунов.

Если же мы решим создать колдуна сами, то следует щелкнуть по кнопке Custom в правом нижнем углу экрана. Тогда нам предложат выбрать благородный профиль, который будет принадлежать нашему колдуну. Потом надо будет ввести имя, под которым вы будете фигурировать в игре.

Взгляд, пронизывающий до костей

Select Magic (Выбор магии)

Следующим шагом будет выбор магических аксессуаров, принадлежащих нашему колдуну. Число внизу экрана указывает, сколько очков вы можете затратить на свою магическую экипировку (на книги и звания), по мере закупок оно уменьшается (каждая книга - одно очко). В середине экрана находятся полки - на них можно расположить магические книги. Для каждого вида магии предназначена одна определенная полка (о видах магии смотри ниже). В каждой книге содержится около четырех заклинаний, принадлежащих данной магии. Можно выбрать максимум 11 магических книг. Всего же в каждой магии, кроме Аркана, 40 заклинаний - в магии Аркана их 14 (магия Аркана - это те заклинания, которые будут у вас в любом случае, они в эти книжки не входят). Книги можно брать вразнобой практически из всех видов магии. Правда, есть одно условие: нельзя взять одновременно книги магии жизни и магии смерти - а жаль.

Кроме магии, можно также брать и звания - они указаны в верхней части экрана. Все светлые звания можно брать. Если звание написано темным цветом, то это значит, что отсутствует какое-либо необходимое для этого звания условие. Каждое звание требует определенного числа очков, что, соответственно, уменьшает количество магических книг, которое можно будет взять, но оно того стоит - ведь каждое звание дает вам определенные преимущества.

Следует помнить, что книги и звания можно будет получить и в дальнейшем, в процессе игры, равно как и заклинания. Но это касается заклинаний только тех магий, книги которых у вас имеются на данный момент. С другой стороны, если собрать все книги одной магии, это даст дополнительный бонус, и все заклинания этой магии будут для вас более дешевыми.

Выберите ваши положительные качества

Звания

Alchemy

При превращении маны в золото и золота в ману для всех остальных колдунов действует коэффициент 1/2, то есть на трансформации они теряют половину. Для алхимика же действует коэффициент 1 - то есть он может свободно превращать ману в золото и золото в ману, ничего на этом не теряя. К тому же все войска обладателя этого звания сразу же обретают магическое оружие, то есть они производятся с таким расчетом, как будто в городе имеется Alchemist's Guild. Это звание особенно полезно, если используешь расы, которые не умеют его строить. Правда, к более мощному магическому оружию, для производства которого требуются особые полезные ископаемые, это не относится (звание стоит 1 книгу).

Warlord

Это звание повышает уровень опыта всех unit'ов на одно звание. Кроме того, если максимальное звание для всех остальных - "элита", то для военного лорда это - "ультра-элита". А если запущено заклинание Crusade, то даже "чемпион". Это очень полезное звание, так как, чем выше уровень опыта, тем сильнее unit'ы, и тем реже они промахиваются (звание стоит 2 книги).

Channeler

В том случае, если сражение происходит не в столице колдуна, а за пределами его основного города, то все колдуны платят ману не только за запуск заклинания, но и за пересылку маны к месту ведения боевых действий: чем дальше от столицы - тем больше. Channeler же ничего подобного не платит и тратит ману так, как будто бы сражение происходило в его столице. Channeler платит только половину от маны, необходимой для поддержания вызванных монстров (звание стоит 2 книги).

Archmage

Это звание повышает Skill (мастерство, количество маны, которое может потратить колдун на каждую схватку и на производство заклинаний при каждом ходе) на 10 и делает заклинания вдвое более тяжелыми для рассеивания. Archmage имеет также 50% бонус на все траты по увеличению Skill'а (звание стоит 1 книгу, и, чтобы его получить, необходимо иметь 4 книги одной магии - любой).

Artificer

Создание магических предметов стоит ему на 50% дешевле. Он начинает игру с двумя заклинаниями Create Magic Item и Create Artifact. Это, конечно, не бог весть что, и, честно говоря, создавать магические предметы - скука смертная, гораздо легче их захватить, разнеся какую-нибудь ноду. Но разработка этих заклинаний стоит довольно дорого, и при определенном везении их можно будет загнать другим колдунам в обмен на что-нибудь полезное. Магических предметов они никогда не делают, но эти заклинания меняются охотно, особенно в начале игры - наверное, их собирают для коллекции (звание стоит 1 книгу).

Conjurer

Это звание уменьшает стоимость разработки заклинаний по вызову магических созданий на 25%. И стоимость вызова, и поддержание магических созданий также уменьшается на 25% (звание стоит 1 книгу).

Sagemaster

Повышает скорость разработки заклинаний всех шести магий на 25% (звание стоит 1 книгу, и требуется иметь хотя бы по одной книге двух разных магий).

Myrran

Колдун начинает игру в городе на Мирране! Все колдуны, не имеющие этого звания, начинают на Аркане. Обладатель этого звания может начать игру с одной из мирранских рас (beastmen, dark elves, draconians и trolls). Никто другой, кроме обладателей этого звания, не имеет права начинать игру с этими расами. К тому же он получает 5 маны в добавку от своей крепости (звание стоит 3 книги).

Divine Power

Повышает количество маны и умиротворяющий эффект (уменьшение числа бунтовщиков), получаемый с часовен, храмов, парфенонов и соборов, на 50% (звание стоит 1 книгу, для его получения необходимо иметь 4 книги белой магии).

Famous

Колдун начинает игру с 10 Fame'ми (единица известности). За каждую битву колдуну дают или отнимают определенное количество этих самых феймов - чем больше феймов, тем сильнее уважают (боятся) колдуна. Это звание удваивает шанс колдуна на наем героев-наемников и покупку магических предметов (звание стоит 1 книгу).

Runemaster

Сила всех рассеивающих магию заклинаний у обладателя этого звания удваивается. К тому же Арканские заклинания и при разработке, и при запуске на 25% дешевле (звание стоит 1 книгу).

Charismatic

Может заключать ненормально выгодные для себя сделки с другими колдунами и платить половину нормальной стоимости за наем героев-наемников и покупку магических предметов. К тому же он половинит неблагоприятный дипломатический эффект от негативных акций и удваивает позитивный дипломатический эффект от положительных акций (звание стоит 1 книгу).

Chaos Mastery

Удешевляет разработку заклинаний хаоса на 15% и уменьшает стоимость заклинаний хаоса на 15%. К тому же делает вдвое более сложными для рассеивания все заклинания хаоса, примененные носителем звания, и удваивает энергию, получаемую с нод хаоса (звание стоит 1 книгу, для получения этого звания необходимо иметь 4 книги красной магии).

Nature Mastery

То же самое, что и Chaos Mastery, но только в приложении к зеленой магии.

Sorcery Mastery

То же самое, что и Chaos Mastery, но в приложении к синей магии.

Infernal Power

То же самое, что и Divine Power, но только в приложении к черной магии.

Mana Focusing

Это звание увеличивает всю получаемую ману на 25% (звание стоит одну книгу, для его получения необходимо иметь 4 книги любой магии).

Node Mastery

Это звание удваивает ману, получаемую со всех нод. И самое главное - вы сможете свободно пользоваться магией в нодах, ваши заклинания никогда не будут отбиваться (это звание стоит 1 книгу, для его получения необходимо иметь хотя бы по одной книге синей, красной и зеленой магии).

Select Spells (Выбор заклинаний)

Закончив выбор в этом окне, мы попадаем в то окно, где сможем выбрать заклинания, которые будут в нашем распоряжении сразу после начала игры (описание заклинаний смотри ниже).

Подходите к выбору с осторожностью, это действительно важно. Хотя зачастую изначально рекомендованные звания и есть самые оптимальные. Все остальные заклинания, которые хранятся в наших книгах, придется разрабатывать, т.е. они имеются только потенциально, а в каком порядке вы их будете получать - дело уже ваше.

Выбор заклинаний

Select Race (Выбор Расы)

Закончив выбор заклинаний, мы попадаем в меню Select Race.

Здесь мы можем выбрать, какая раса будет основной подвластной нам расой. Это, конечно, совсем не значит, что всю игру нам придется довольствоваться только одной расой, просто все остальные расы, которые мы возьмем под свое покровительство (естественно, ради их же блага), будут считаться как бы захваченными этой расой. О расах и особенностях отношений между ними смотри ниже.

Выбор расы

Select Banner (Выбор знамени)

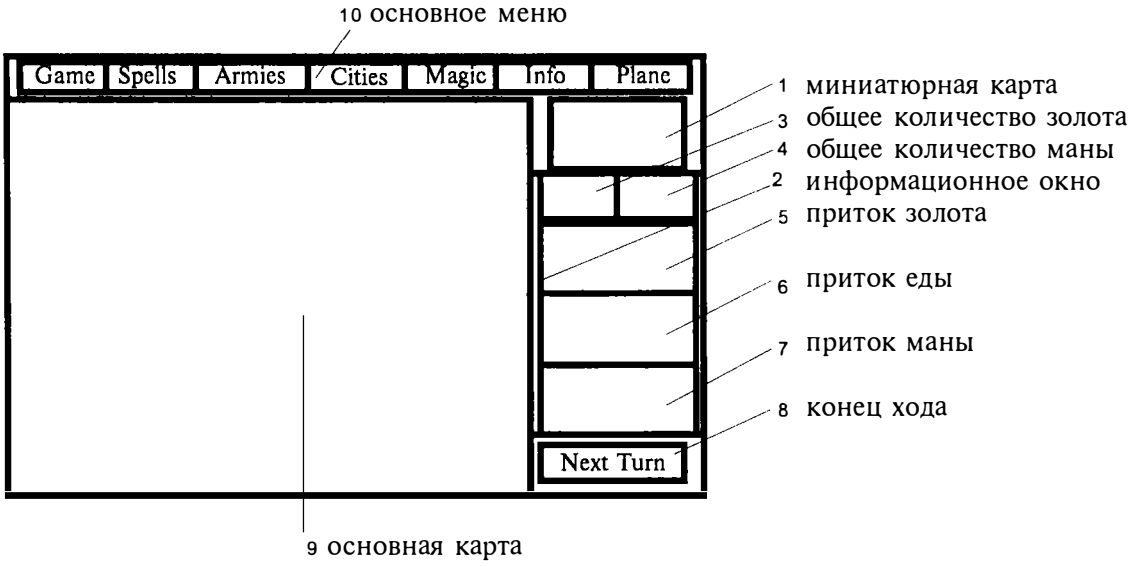
Ну вот и последнее окно, отделяющее нас от самой игры - Select Banner. В этом окне мы выбираем цвет знамен, под которыми будут сражаться ваши доблестные войска. Все ваши войска будут изображаться этим цветом, равно как и флажки на ваших городах, и ваши глобальные заклинания.

Ну, и после этого вы наконец-то попадаете на само игровое поле.

Управление

Все управление в игре осуществляется мышью. Левая кнопка мыши используется для нажатия на кнопки и для указания направлений движения unit'ов. А правая - для получения подсказок и для входа в меню городов и войск. То есть, если указать мышью на практически любой участок экрана и щелкнуть правой кнопкой, то мы получаем подсказку по этому элементу экрана. Чтобы ускорить игровой процесс, можно нажать на клавиатуре первую букву названия кнопки, это будет равнозначно щелчку мышью по этой кнопке. Можно так же использовать функциональные клавиши - о них ниже.

Основной игровой экран

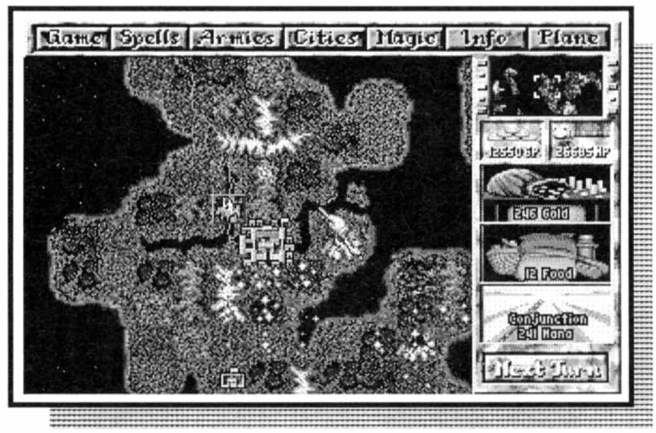


Основной экран разделен на несколько частей. Это:

Миниатюрная карта (1). Если щелкнуть в какой-то ее точке мышкой, то и центр основной карты перемещается в эту точку. Она большего масштаба, чем основная карта, поэтому показывает больший кусок территории.

Информационное окно (2). Оно находится под маленькой картой. Здесь располагается основная информация о притоке золота, еды и маны. Это:

Общее количество золота, которое имеется на данный момент. (3) Этот резерв предусмотрен для всех непредвиденных расходов в игре. Максимальный размер резерва - 30000.
Общее количество маны (4). Для выполнения любых заклинаний, для их поддержания и для поддержания магических существ необходимо тратить магическую энергию (ману). Ее получают, выкачивая энергию из нод, подвластные города также дают определенное количество маны. Ману можно получить, переплавив в нее магические предметы, ее можно найти в строениях или нодах, ну и, в конце концов, если вы имеете черную магию, то можно просто украсть ее у другого колдуна. Кстати, за это заклинание и подобные ему черных магов не слишком переваривает остальная магическая братия. Если мана не тратится сразу, то она накапливается в магическом резерве. Наибольшее количество, которое можно накопить в резерве, достигает 30000 единиц.
Приток золота (5). При каждом ходе он может быть как положительным, так и отрицательным. Если он отрицательный, то тогда эта сумма берется из резерва. Если резерв кончается, то тогда начинают исчезать войска и сооружения, так как на их содержание не хватает денег. Приток денег указывается за вычетом всех трат на содержание войск и сооружений.
Приток еды (6). Если он отрицательный, то опять же исчезают войска, но на этот раз они мрут с голодухи. Приток еды показывается за вычетом продовольствия на прокорм войск и жителей. Впрок еду копить нельзя.
Приток маны за ход (7). Он тоже может быть отрицательным. Отрицательная сумма берется из резерва. Если он кончается, то тогда можно попрощаться с некоторыми из запущенных заклинаний и вызванных магических существ. Также в этом окне отображаются все особые условия, возникающие в игре. Это либо полное перекрытие всех магических нод, либо усиление нод одного типа и отключение всех прочих, и тому подобные сообщения по поводу притока маны.



"Эта земля была вашей, пока вы не погрязли в войне"

End turn - эта кнопка завершает ход **(8)**. Ведь игра пошаговая, и после того, как вы совершили все, что хотели, в течение этого хода, как это ни прискорбно, но надо позволить походить врагам.

Основная карта (9), на которой изображены рельеф, строения, города, полезные ископаемые, ноды, дороги. По этой же карте осуществляются перемещения войск. Сначала вам видна не вся карта, а только ее маленький кусочек, на котором стоит ваша столица - вся остальная часть карты закрыта от вас. По мере продвижения ваших войск по карте вы делаете видимым все больший ее кусок.

Территория, по которой пройдут ваши войска, останется видимой до конца игры. Правда, здесь имеются некоторые особенности: территорию-то вы будете видеть, а вот продвижение по ней вражеских войск вы сможете увидеть только вблизи своих войск или городов.

Основное меню (10) - его описание довольно обширно, поэтому мы разместили его чуть ниже в отдельном пункте.

Рельеф

Рельеф той местности, где располагается город, и рельеф вокруг него имеют очень большое значение. Каждый тип рельефа принадлежащей городу площади по-разному участвует в его жизнеобеспечении. Все типы рельефа, кроме равнин и пустыни, половинят скорость сухопутных unit'ов, не имеющих специальных способностей. Ну и, естественно, океан не уменьшает ничьей скорости. Типы рельефа:

Forest (лес) - приносит 0.5 еды и увеличивает продуктивность города на 3%.
Hills (холмы) - приносят 0.5 еды и увеличивают продуктивность города на 3%.
Grasslands (равнины) - приносят 1.5 еды.
Mountain (горы) - увеличивают продуктивность города на 5%.
Tundra (тундра) - ничего не дает.
Desert (пустыня) - увеличивает продуктивность города на 3%.
Volcano (вулкан) - ничего не дает, только место занимает.
Swamp (болото) - приносит 0.5 еды.
Shore (побережье) - приносит 0.5 еды и прибавляет 10% к производству золота в городе.
River (река) - приносит 2 еды и прибавляет 20% к производству золота в городе.
River Mouth (устье реки) - приносит 0.5 еды и прибавляет 10% к производству золота в городе.
Ocean (океан) - города в океанах не строятся, и никакой продукции этот рельеф не приносит.

Еда, приносимая местностью, идет в общую сумму производства еды. Кроме того, чем больше еды приносит городу окружающая местность, тем большее максимальное население имеет этот город. Принадлежащей городу считается считается местность размером 5*5, где город занимает центральную клетку, но 4 угловые клетки в зону контроля не входят.

Можно посмотреть, к какому типу относится та или иная местность, нажав **F1**.

Полезные ископаемые

Полезные ископаемые могут использоваться в том случае, если они находятся в зоне, принадлежащей какому-либо городу. В этот список включены также бонусы и вещи, которые трудно назвать полезными ископаемыми, но способ их использования - тот же. Применяются полезные ископаемые автоматически, как только возле них появляется город - кроме Nightshade.

Mithrill Ore (мифрил) - дает одну ману каждый ход. Если возле города есть мифрил, то после постройки определенных зданий можно строить бойцов с мифриловым оружием - а оно мощнее обычного процентов на 20.
Adamantium Ore (адамант) - дает две маны при каждом ходе. Его можно использовать точно так же, как и мифрил, адамантовое оружие - самое сильное в игре, и оно дает прибавку в силе примерно на 25 процентов.
Quark Crystals (кварк-кристаллы) - дают три маны при каждом ходе.
Crisx Cristals (крисх-кристаллы) - дают пять ман при каждом ходе.
Silver Ore (серебро) - дает два золота при каждом ходе.
Gold Ore (золото) - дает тройку золота на каждый ход.
Gems (драгоценные камни) - дают пятерку золота на каждый ход.
Wild Game - избыток диких и съедобных животных, дает 2 еды на каждый ход.
Iron (железо) - уменьшает стоимость производимых в городе unit'ов на 5%.
Coal (уголь) - уменьшает стоимость производимых в городе unit'ов на 10%.
Nightshade (тень ночи) - магическое растение. Защищает город от враждебных заклинаний. Каждое растение дает +100 защитных очков против любого враждебного заклинания.
Corruption (пачкалка) - это черное пятно какой-то, вполне возможно, радиоактивной дряни, которую могут насылать другие колдуны или вы сами. С пятна, запачканного это гадостью, вы не получаете еды.
Все полезные ископаемые, расположенные под ним, ничего вам не дают, а жителям городов, находящихся рядом с ним, преданности оно также не добавляет. Убрать эту дрянь можно с помощью специальных подразделений, которые умеют чистить местность (например, шаманы).

Строения

На карте присутствуют также различные магические строения. В них живет разнообразная нечисть, и за ее разнос можно получить ману, золото, заклинания, магические предметы для героев, магические книги, звания, а также можно освободить из плена монстров какого-нибудь героя. Строения бывают двух типов. Это:
Ruins (руины), **Monsterous Lair** (логово монстров), **Dungeon** (подземелье), **Fallen Temple** (разрушенный храм) **и Abandoned Keep** (брошенные укрепления). После разноса всех находящихся там монстров они исчезают, но за их захват вполне можно получить что-нибудь полезное.
Tower - это точки соприкосновения двух миров - Murran и Arkane. Через эту башню любое

подразделение, кроме кораблей, может перейти из одного мира в другой. Надо только встать на башню в одном мире. Тогда подразделение будет видно сразу в обоих мирах. Потом переключить карту на другой мир и совершить подразделением ход в другом мире. Естественно, что такая полезная вещь охраняется. Башню охраняют монстры. Но после того, как их выносят, башня остается без охраны, так что желательно поставить в каждой захваченной башне гарнизон, чтобы не шастали конкуренты.

Ноды

Ноды - это источники магической энергии. Ноды имеют три магии. Это: магия природы (такой небольшой светящийся лесок), магия хаоса (вулканчик с очень большим красным жерлом) и верховная магия (маленькое голубое озерцо). У магии жизни и магии смерти своих персональных нод нет. В каждой ноде сидит охрана - обычно это магические существа данной магии. Во время схватки в ноде энергия ноды обычно гасит все заклинания, которые пытаетесь запустить вы или ваша команда. Но иногда они проходят, причем легче всего проходят заклинания магии, которой принадлежит нода. Правда, в том случае, если вы имеете звание Node Mastery, все ваши заклинания проходят свободно.

После захвата ноды в нее надо направить Magic Spirit'a или Guardian Spirit'a - только они могут качать ману из ноды. Сразу же, как только дух прибудет в ноду, следует приказать ему **Meld** (кнопки управления будут описаны чуть ниже). После этого дух исчезнет, а вокруг ноды появится аура. Чем больше эта аура, тем больше маны выкачивается из этой ноды. Если какой-то из вражеских колдунов имел наглость захватить ноду, то отбить ее можно, послав туда своего Spirit'a и приказав ему **Meld**. Если ваш дух окажется сильнее, то он перехватит контроль над нодой. Если нет, придется посылать нового духа.

Дороги

Дороги можно строить везде, где есть суша. Их строят инженеры (об инженерах ниже). Дороги необходимы, так как unit'ы по ним перемещаются гораздо быстрее, а по магическим дорогам они вообще могут перемещаться сколь угодно далеко за один ход. Магическими являются все дороги на Murran'e, а на Arcan'e для того, что бы сделать дороги магическими, приходится пользоваться специальным заклинанием. Все дороги вокруг города дают добавочно 3% от платы, налагаемой на жителей города.

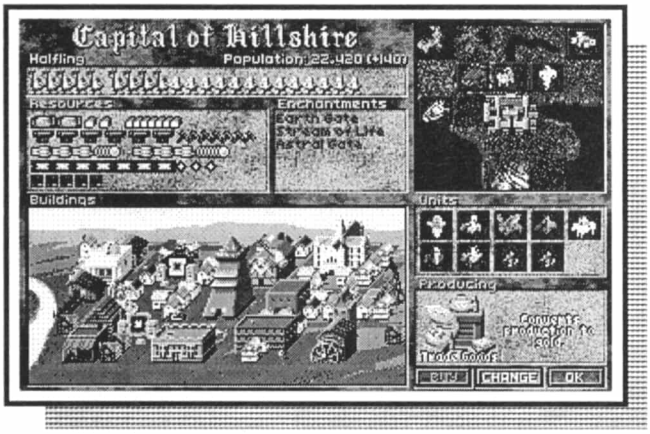
Города

Города - основные экономические структуры этой игры.

Города отличаются вычурностью - чем больше в городе жителей, тем больше элементов в значке, изображающем город. Города можно разрушать, захватывать и строить новые. Города не могут стоять ближе, чем на четыре клетки друг от друга. Если два города стоят слишком близко друг от друга, то ресурсы земель, до которых дотягиваются оба города, делятся между обоими городами. Каждый город без построенных специально зданий, увеличивающих радиус осмотра, замечает вражеские подразделения за две клетки.

Основной экран

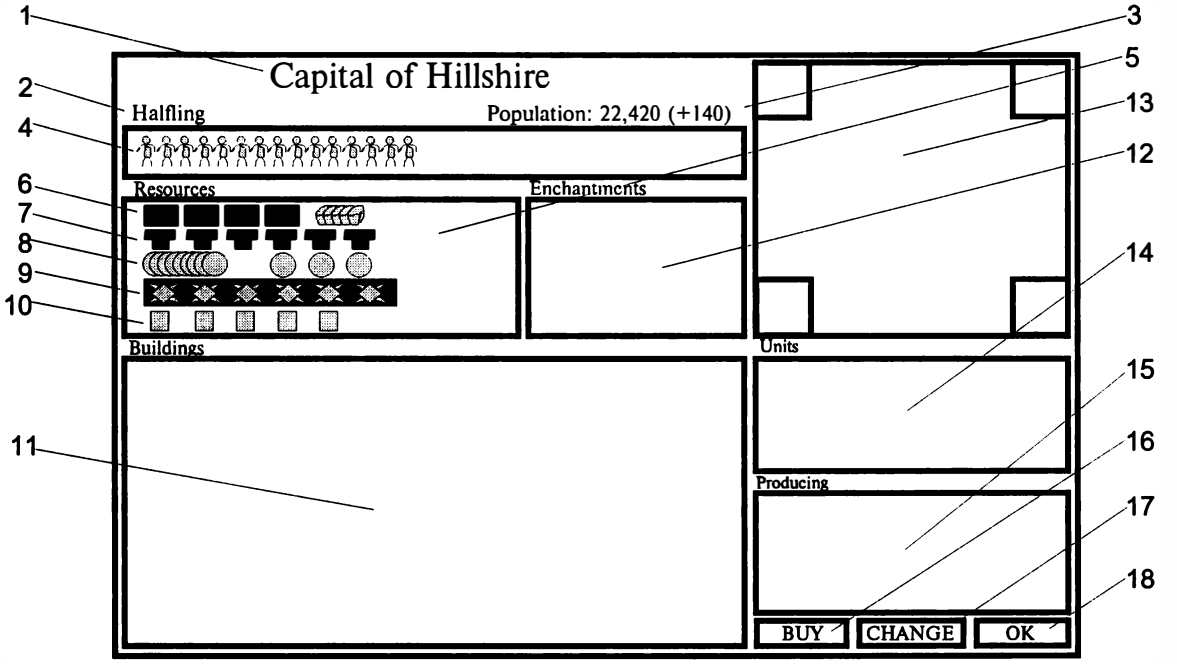
Если навести на город мышку и щелкнуть правой кнопкой, то попадаешь в основное окно города.



"Дорогая моя столица... "

(1) название города
(2) название расы
(3) количество жителей
(4) распределение работников
(5) ресурсы
(6) еда
(7) продукция
(8) золото
(9) магическая энергия
(10) очки на разработку заклинаний
(11) здания
(12) повешенные на город заклинания
(13) маленькая карта
(14) unit'ы
(15) продукция
(16) кнопка покупки
(17) кнопка смены типа производимой продукции

В строчке сразу же под названием города (1) указана раса (2), которая живет в этом городе, и количество его жителей (3). Рядом с количеством жителей в скобках указан прирост населения за каждый ход.



Жители

(4) В этом окне отражается род занятий жителей города. Каждая фигурка обозначает тысячу жителей, каждая тысяча принадлежит к определенному типу. Существует всего три типа жителей. Чтобы посмотреть, какие жители принадлежат к какому типу, достаточно щелкнуть правой кнопкой мыши по этому окошку. Жители бывают трех типов:

Farmers (фермеры) - эти жители производят еду, золото и продукцию.
Workers (рабочие) - эти жители производят только продукцию и золото, но зато в значительно большем количестве, чем фермеры.
Rebels (бунтовщики) - эти жители - настоящее бельмо на глазу. Они умеют только есть и скандалить, и ничего не производят. К тому же, если их наберется в городе достаточно много, то город может и взбунтоваться, и просто превратиться в вольный город. Увеличению количества бунтовщиков сильно помогают те глобальные вражеские заклинания, которые направлены на ухудшение экологической обстановки планет. Бороться с бунтовщиками можно несколькими способами. Во-первых, в городах необходимо строить культовые сооружения (Shrine, Temple, Parthenon, Cathedral, Oracle) - все они уменьшают количество бунтовщиков. Второй способ - это держать в городе войска: два нормальных (не созданных с помощью заклинаний) подразделения усмиряют одну тысячу бунтовщиков. Захваченные города бунтуют больше, причем это сильно зависит от расы захватчиков и захваченной расы. Взаимоотношения рас представлены в таблице ниже (например, если темные эльфы захватят драконидов, то количество бунтовщиков в этом городе возрастет на две тысячи по сравнению с незахваченным городом).

	BA	BE	DE	DR	DW	GN	HF	HE	HM	KL	LZ	NO	OC	TR
BA:	0	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+2	+1	0	0	+1
BE:	+1	0	+2	+2	+2	0	+1	+2	+1	+2	+1	+1	+1	+2
DE:	+1	+2	0	+2	+3	+2	+2	+4	+2	+2	+2	+2	+2	+3
DR:	+1	+2	+2	0	+2	+1	+1	+1	+1	+2	+1	+1	+1	+2
DW:	+1	+2	+3	+2	0	+1	0	+3	0	+2	+1	0	+3	+4
GN:	+1	0	+2	+1	+1	0	0	+1	+1	+2	+1	+1	0	0
HF:	+1	+1	+2	+1	0	0	0	0	0	+2	0	0	0	0
HE:	+1	+2	+4	+1	+3	+2	0	0	0	+2	+1	0	+2	+3
HM:	+1	+1	+2	+1	0	+1	0	0	0	+2	+1	0	0	+1
KL:	+2	+2	+2	+2	+2	+2	+2	+2	+2	0	+2	+2	+2	+2
LZ:	+1	+1	+2	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+2	0	+1	+1	+1
NO:	0	+1	+2	+1	+1	+1	0	0	0	+2	+1	0	0	+1
OC:	0	+1	+2	+1	0	0	0	0	0	+2	+1	0	0	0
TR:	+1	+2	+3	+2	0	0	+1	+1	+1	+2	+1	+1	0	0

BA - Barbarian (варвары)
BE - Beastmen (зверелюди)
DE - Dark Elf (темные эльфы)
DR - Draconian (дракониды)
DW - Dwarven (гномы)
GN - Gnoll (гнолли)
HF - Halfing (полурослики)
HE - High Elf (высшие эльфы)
HM - High Men (высшие люди)
KL - Klakon (клаконы)
LZ - Lizardmen (люди-ящерицы)
NO - Nomad (кочевники)
OC - Orc (орки)
TR - Troll (тролли)

Тип занятий тех или иных жителей (естественно, за исключением бунтовщиков) можно менять левым щелчком мыши. Щелкнув по полоске жителей, вы устанавливаете того, который будет разделом между фермерами и рабочими. За одним исключением: те фермеры, которые стоят в левом углу, отделенные небольшим промежутком, так всегда и останутся фермерами, так как еда, которую они производят, необходима для питания города. Возможность менять профессии жителей особенно пригодится на первых этапах игры, чтобы ускорить в городе процесс производства или обеспечить чуть больший приток еды в одном месте для того, чтобы увеличить производство в другом городе.

Ресурсы (Resources)

В этом окне (5) отображаются все ресурсы, которыми располагает город. Здесь изображен объем производства при одном ходе. Количество ресурсов, производимых городом, зависит от типа жителей, сооружений в городе, рельефа, полезных ископаемых и заклинаний, повешенных на этот город или глобально. Если щелкнуть по этой строчке левой кнопкой мыши, то мы получим разъяснение о том, кто сколько еды производит. Если щелкнуть правой кнопкой, то мы получим пояснение по строчке. Ресурсов всего пять. Это:

Food (еда) - этот показатель (6) демонстрирует, сколько еды производится в этом городе за каждый ход. Каждая буханка означает единицу еды, большая буханка - десять единиц еды.
Production (продукция) - это (7) абстрактная продукция. При наборе ее необходимого количества она меняется на здание или unit'ы, строящиеся городом. Город может также ничего не строить, а выполнять одну из программ развития (повышения численности или прибыльности города - эти программы описаны ниже в пункте описания зданий). В этом окне указывается, какое количество продукции производится за ход. Кирка обозначает одну единицу продукции, наковальня - десять. Чем больше в городе рабочих, тем быстрее город генерирует единицы продукции.
Gold (золото) - это золото (8), которое город производит за ход. Причем совсем не факт, что данный город приносит прибыль. Монетка обозначает один золотой, кучка монет - десять золотых. Черные монеты - это убыток, который приносит город. Если есть хотя бы одна черная монета, то это значит, что город приносит одни убытки, а все золото, которое он производит, тратится на содержание зданий. Золото собирается, как налог с торговли. Таким образом, количество получаемого с городов золота можно регулировать, изменяя ставку налога (о налогах ниже). Также для производства большего количества золота существует специальная программа производства (о ней ниже в описании зданий).
Magical Power (магическая энергия) - здесь (9) указано количество маны, которая получается с города. Мана качается с вашей крепости, с жителей некоторых рас, со всех культовых сооружений и магических башен. Маленький значок обозначает одну ману, большой - десять (9).
Spell Researh (разработка заклинаний) - в этой строчке (10) указано, сколько дает город на разработку заклинаний (подробней о разработке новых заклинаний ниже). Этот тип продукции дают вам специальные здания, "производящие знания". Каждая книжка означает одно очко на разработку, каждая развернутая книжка - десять.

Строения (Buildings)

Это окошко (11) изображает все здания, построенные в городе. Здесь же отображаются внешние признаки повешенных на город заклинаний. Если просто навести на здание курсор мыши, то появляется название здания. Если щелкнуть по любому зданию левой кнопкой, то появится меню, в котором предлагается разрушить это здание, и указана цена, которую вы можете выручить за его обломки. В окошке после этого появятся обломки данного здания (то есть здания продаются, но, если судить по результатам - продается только материал, из которого состоит здание). Если щелкнуть правой клавишей, то можно получить пояснения, касающиеся здания.

Вообще полностью развивать все города не имеет смысла. Лучше одни города держать в качестве исключительно торговых, производящих лишь деньги и продовольствие, а войска создавать в тех городах, которые позволяют построить наиболее сильных бойцов.

Заклятия (Enchantments)

В этом окне (12) записаны все заклинания, которые повешены на город. Если щелкнуть по заклинанию правой кнопкой, то можно получить пояснение того, на что способно данное заклинание. Если же щелкнуть по своему заклинанию левой кнопкой, то появится окно, в котором его можно будет снять.

Маленькая карта

В левом верхнем углу располагается карта с изображением города и всей местности, находящейся под его контролем (13). Здесь также отображаются полезные ископаемые, принадлежащие городу. Если какой-нибудь город построен слишком близко и забирает половину ресурсов на этой карте, то подобные территории отмечаются значком 1/2 (13).

Войска (Units)

В этом окне (14) изображаются все unit'ы, которые стоят в городе. Если щелкнуть по любому unit'у в этом окне, то мы сразу переходим в основной игровой экран, где можно передвинуть эти unit'ы по своему усмотрению. Если щелкнуть по unit'у правой кнопкой мыши, то мы попадаем в окошко unit'а.

Производство (Producing)

В этом окне (15) отображается информация о том, каким именно производством в данный момент занят город, сколько ходов осталось до окончания изготовления конечного продукта, и сколько продукции для получения этого изделия накоплено. Причем эту продукцию можно переводить с одного недостроенного объекта на производство другого.

То есть можно, к примеру, строить храм, а потом неожиданно передумать и потратить накопленную на его строительство продукцию на производство какого-нибудь подразделения или другого здания. Иногда случается так поступать, если неожиданно возле города появляется вражеское подразделение, а в городе охраны - кот наплакал. Приходится строить другой объект. Но следует помнить, что накопленные ресурсы можно потратить только один раз - если вы вместо почти построенного собора вдруг купите себе дешевое подразделение, то вся не потраченная на его производство продукция (а ее может быть огромное количество) просто пропадет.

Время, за которое строится то или иное изделие, можно сократить, если перевести часть фермеров в работников. Тогда будет производиться больше продукции, и, соответственно, быстрее будет накопленно количество продукции, необходимое для конкретного изделия. Только при подобной переброске работников следует помнить о производсте еды - оно должно сохраняться на положительном уровне.

Buy

Эта кнопка (16) нужна на тот случай, если вдруг захочется побыстрее построить изделие. Тогда можно совершить предоплату всего изделия. Если нажать на кнопку, то появляется окно, где предлагается заплатить вчетверо большую цену, чем стоимость недостроенной части изделия. Если вы соглашаетесь, то вся сумма берется из резерва, а изделие появляется при следующем ходе.

Change

Если нажать на эту кнопку (17), то попадаешь в окно управления производством в городе. Здесь можно выбрать любой объект для производства. Слева указаны здания и специальные программы (увеличение популяции через градостроительство и накопление золота через изготовление товаров на продажу), которые можно построить в этом городе. Справа - unit'ы, которых можно создать, центральное окошко выдает информацию об объекте, который выбран для изготовления. Здесь главное значение имеют три строчки.

Cost (цена) - это стоимость производства изделия. Здесь отображается, сколько продукции понадобится для производства этого изделия.

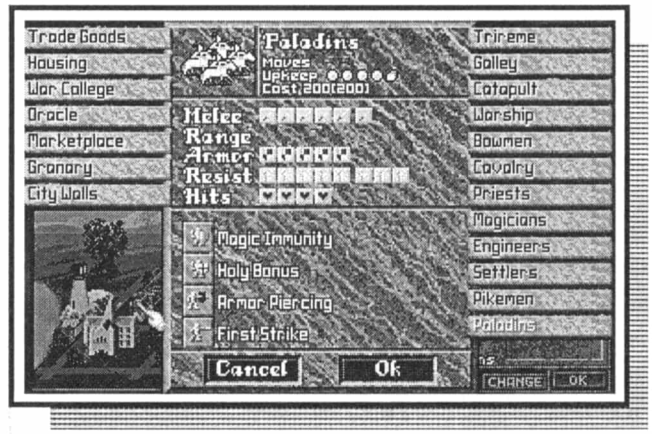
Maintenance (содержание) - это сумма, в которую вам обойдется содержание этого здания. На содержание большинства зданий тратится определенное количество золота за каждый ход. Эта сумма вычитается из налогов, получаемых с города. Если этих денег не хватает на содержание всех зданий, то тогда эти деньги вычитаются из общего притока золота. Именно по этой причине нецелесообразно превращать все города в кузницу войны (строить в них все сооружения). Некоторые лучше оставить просто торговыми, поставив в них только необходимые для этого сооружения.

Allows (разрешения) - здесь указываются те здания и unit'ы, которые можно будет строить в городе после возведения данного строения. Ведь, как мы знаем, чтобы построить продвинутые здания и войска, необходимо иметь в наличии некоторый обязательный набор зданий попроще.

Внизу центрального окна изображается справочная информация об этом здании. Если для изготовления выбирается unit, то центральное окошко идентично окошку unit'а, за исключением строчки Cost с ценой производства unit'а.

Если строчки с названиями unit'ов изображены блеклыми, то это значит, что в городе стоит девять unit'ов, и новых в городе построить нельзя. Правда, если производство unit'ов не останавливать, то они будут по-прежнему производиться в городе, но размещаться станут рядом с городом, причем вытесняться за пределы города будут самые слабые unit'ы.

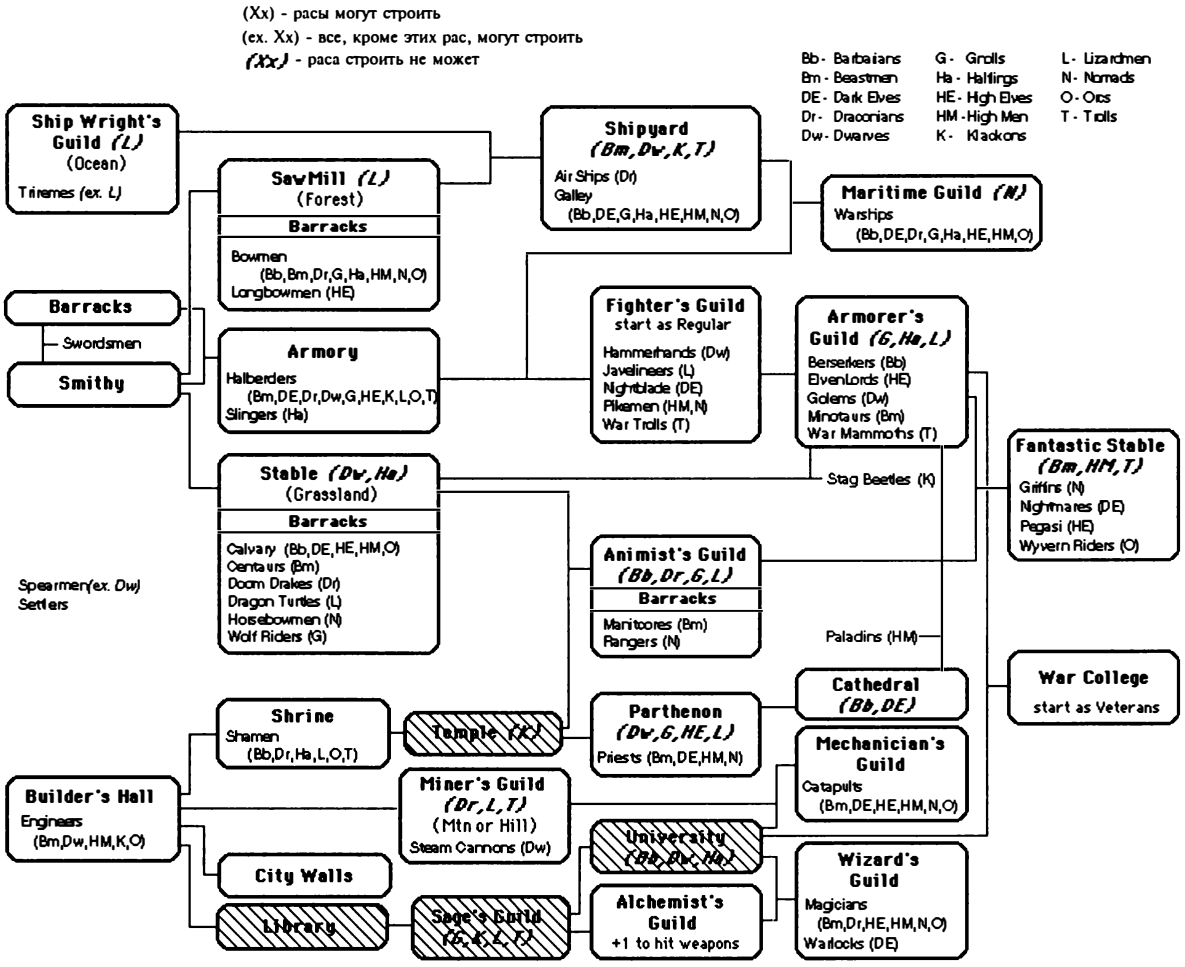
Здания и программы



Стройка века

Каждое здание после возведения занимает свое место в окошке Buildings. Хотя некоторые здания возводятся на картинке, иллюстрирующей город, вместо других зданий и занимают их места. К примеру, если у вас в одном городе есть несколько культовых сооружений, то на картинке будет изображено только одно - самое дорогое, хотя другие никуда и не делись. В результате эти здания вроде как бы и есть, но в окошке они не изображены. Если обобщить информацию о зданиях, то можно сказать следующее: религиозные сооружения нужны для того, чтобы, в первую очередь, уменьшить количество бунтовщиков, а во вторую - давать ману; еще они позволяют использовать Nightshade. Военные сооружения нужны для того, чтобы производить в городе более профессиональных солдат, и почти каждое новое здание позволяет производить в городе дополнительный вид войск. Торговые сооружения дают дополнительный приток денег за счет увеличения торговли. Ну, а разнообразные питомники для яйцеголовых дают дополнительные очки на разработку заклинаний. Не все расы могут строить все здания. Какая раса может строить те или иные здания, отображено в представленной таблице. Для удобства часть этой информации будет повторена в описаниях рас. В описании каждого здания даны разрешения (здания, которые можно строить после возведения этого), на unit'ы разрешения не даны, так как рас много, у каждой свой тип войск. Для получения добавочной информации по разрешениям на производство войск смотрите схему, указанную ниже.

Схема поясняет цепочки строения зданий и армий



Тип	BA	BE	DE	DR	DW	GN	HF	HE	HM	KL	LZ	NO	OC	TR
TEMPLE	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y
TRADE GOODS	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
UNIVERSITY	N	Y	Y	Y	N	N	N	Y	Y	N	N	Y	Y	N
WAR COLLEGE	N	Y	Y	Y	N	N	N	Y	Y	N	N	Y	Y	N
WIZARD'S G.	N	Y	Y	Y	N	N	N	Y	Y	N	N	N	Y	N

Тип	BA	BE	DE	DR	DW	GN	HF	HE	HM	KL	LZ	NO	OC	TR
ALCHEMIST'S	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	N
ANIMIST'S	N	Y	Y	Y	N	N	N	Y	Y	N	N	Y	Y	Y
ARMORER'S	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y
ARMORY	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
BANK	N	Y	Y	Y	N	N	N	Y	Y	N	N	Y	Y	N
BARRACKS	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
BUILDER'S	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
CATHEDRAL	N	Y	N	Y	N	N	Y	N	Y	N	N	Y	Y	Y
CITY WALLS	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
FAN STABLE	N	N	Y	N	N	N	N	Y	N	N	N	Y	Y	N

Тип	BA	BE	DE	DR	DW	GN	HF	HE	HM	KL	LZ	NO	OC	TR
FARM MARKET	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
FIGHTER'S G.	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
FORESTER'S	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y
GRANARY	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
HOUSING	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
LIBRARY	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
MARTIME G.	Y	N	N	N	N	N	N	N	Y	N	N	N	Y	N
MARKET PLACE	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
MECHANICIAN'S	N	Y	Y	N	N	N	N	Y	Y	N	N	Y	Y	N
MERCHANT'S G.	N	N	Y	Y	N	N	N	Y	Y	N	N	Y	Y	N

Тип	BA	BE	DE	DR	DW	GN	HF	HE	HM	KL	LZ	NO	OC	TR
MINER'S G.	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N
ORACLE	N	Y	Y	Y	N	N	N	N	Y	N	N	Y	Y	N
PARTHENON	Y	Y	Y	Y	N	N	N	N	Y	N	N	Y	Y	Y
SAGE'S G.	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	N
SAWMILL	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y
SHIP WRIGHTS	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y
SHIP YARD	Y	N	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	N	Y	Y	N
SHRINE	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
SMITHY	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
STABLE	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y

Fortress (крепость)

Это крепость колдуна - у каждого колдуна есть такая. Она имеется в столице в единственном экземпляре, и при захвате противником города, где она стоит, колдун развоплощается и вынужден запустить заклинание возвращения для того, чтобы вернуться обратно. Оно довольно дорогое, и, пока вы его до конца не выплатите, вы не сможете запускать ни одного заклинания. Тут небольшое разногласие из-за различия в версиях игры. В ранних версиях вы могли только ждать, когда на вас нападут, и управлять своими бойцами только тогда, когда на них нападут. В более поздних версиях вы можете нормально управлять своим имуществом, но все равно не можете запускать заклинания.

Крепость дает вам ману, и именно в город, где находится крепость, к вам приходят наемники. Крепость можно передвинуть из города в город только при помощи специального заклинания зеленой магии. Если поместить героя в город, где находится крепость, то половина его запаса маны перейдет в ваш Skill, но только не для заклинаний, запускаемых в бою.

Summoning Circle (круг вызова - пентаграмма)

Из этого круга выходят все вызываемые вами магические существа, герои. Пентаграмма также только одна на каждого колдуна. Соответственно, в том городе, где он находится, и будут появляться новые магические существа и герои. Перебросить пентаграмму из города в город можно при помощи специального заклинания магии Аркана.

Alchemist's Guild (алхимическая гильдия)

Цена: 250. **Содержание:** 3

Разрешения: Wizard's Guild

После возведения этого сооружение все войска, производимые в городе, будут иметь магическое оружие. Ну, а если рядом с городом есть мифрил или адамант, то - мифриловое или адамантовое. Без такого сооружения у бойцов, клепаемых в этом городе, оружия из этих материалов не будет. В результате те расы, которые не могут построить **ALCHEMIST'S GUILD**, в любом случае будут иметь только простое оружие, если их владелец не алхимик. Кроме всего прочего, **ALCHEMIST'S GUILD** дает 3 маны за каждый ход.

Animist's Guild (гильдия друидов)

Цена: 300. **Содержание:** 5

Разрешения: Fantastic Stables

Это здание повышает количество еды, производимой каждым фермером, на 1, и на тысячу уменьшает количество бунтовщиков. А также удваивает скорость восстановления расквартированных в городе unit'ов. Подробнее о восстановлении unit'ов сказан ниже.

Armorer's Guild (гильдия оружейников)

Цена: 350. **Содержание:** 4

Разрешения: War College и Fantastic Stable

В этом здании тренируют изготовляемые в городе подразделения, обучая их базовой боевой технике и основам военной тактики.

Armory (оружейный завод)

Цена: 80. **Содержание:** 2

Разрешения: Fighter's Guild, Maritime Guild

Armory позволяет обеспечить централизованное хранение ручного оружия и доспехов.

Bank (банк)

Цена: 250. **Содержание:** 3

Разрешения: Merchant's Guild

Банк приносит дополнительно 50% от суммы налога, установленной для города.

Barracks (бараки)

Цена: 30. **Содержание:** 0

Разрешения: Armory

Без барака невозможно создавать регулярные военные подразделения.

Builder's Hall (строительный двор)

Цена: 60. **Содержание:** 1

Разрешения: Library, Shrine, Granary, Miners Guild, Sity Walls

Одно из самых базовых, это здание обучает работников искусству строительных технологий. Обычно это здание приходится возводить только в недавно построенных городах - для того, чтобы иметь возможность развивать город.

Cathedral (собор)

Цена: 800. **Содержание:** 4

Разрешения:

Самый большой центр по торговле "опиумом для народа". Дает 4 маны и уменьшает количество бунтовщиков на 1 тысячу.

City Walls (городские стены)

Цена: 150. **Содержание:** 2

Разрешения:

Мощная стена вокруг города позволяет засекать вражеские unit'ы за три клетки от города и служит защитой в случае нападения на город. Все не летающие и не бестелесные unit'ы, которые не стреляют, могут атаковать город только через городские ворота или проломав стену. Иногда это спасает, так как не дает противнику возможности напасть на все подразделения, охраняющие город. К тому же, если при атаке на город врагу так и не удалось в него войти, то потери среди мирных жителей будут минимальными.

Fantastic Stable (фантастическая конюшня)

Цена: 600. **Содержание:** 6

Разрешения:

Это конюшня для боевых монстров. Обычно построение этого здания позволяет создавать самых мощных в смысле ударной силы и брони бойцов. Но они не всегда являются самыми эффективными подразделениями данной расы.

Farmers Market (фермерский рынок)

Цена: 100. **Содержание:** 2

Разрешения:

Что-то вроде центрального продовольственного рынка, но торгуют здесь не жители теплого юга, а местные фермеры, которые прибывают в город, чтобы продать на этом рынке продукты своего труда. Прибавляет 2 еды каждый ход и дает 30 жителей в прирост населения.

Fighter's Guild (гильдия бойцов)

Цена: 200. **Содержание:** 3

Разрешения: Armorer's Guild

Здесь бойцы обучаются базовым боевым техникам. Как следствие, город производит более опытных бойцов. Все подразделения, производимые в городе, имеют теперь ранг регулярных (Regulars).

Forester's Guild (гильдия лесников)

Цена: 200. **Содержание:** 2

Разрешения:

Здесь тренируют охотников и следопытов. Здание дает 2 еды на каждый ход и увеличивает производство продукции на 25%.

Granary (хранилище)

Цена: 40. **Содержание:** 1

Разрешения: Farm Market

Это здание служит хранилищем излишков продовольствия. Прибавляет 2 еды на каждый ход и увеличивает прирост населения на 20 жителей.

Housing (домостройка)

Это специальная программа, что-то вроде "Жилье 2000", правда, с гораздо большей эффективностью. Все усилия жителей по производству продукции бросаются на изготовление жилплощади для них же. Ну, а при быстром приросте квартир жители начинают бешено плодиться. Видимо, они не могут жить без дефицита жилплощади.

Library (библиотека)

Цена: 60. **Содержание:** 1

Разрешения: Sage's Guild

Хранилище знаний. Дает 2 очка на разработку новых заклинаний.

Maritime Guild (морская гильдия)

Цена: 400. **Содержание:** 4

Разрешения:

Это здание обеспечивает тренировку, организацию и содержание опытных кораблестроителей и мореплавателей. После возведения этого здания в городе можно строить большие корабли.

Marketplace (рыночная площадь)

Цена: 100. **Содержание:** 1

Разрешения: Bank и Farmers Market

Улучшает городскую экономику. Приносит дополнительно 50% от суммы налога, установленной для города.

Mechanician's Guild (гильдия механиков)

Цена: 600. **Содержание:** 5

Разрешения:

Здесь жители обучаются более совершенной инженерной технике. Это, соответственно, повышает продукцию на 50%. После постройки этого здания город может производить подразделения, предназначенные для транспортировки крупных булыжников на головы противника.

Merchant's Guild (гильдия торговцев)

Цена: 600. **Содержание:** 5

Разрешения:

После постройки этого здания город становится почти раем для торговцев. И оно дает 100% в плюс к общему количеству производимого в городе золота.

Miner's Guild (гильдия шахтеров)

Цена: 300. **Содержание:** 3

Разрешения: Mechanician's Guild

Это здание повышает производительность добычи полезных ископаемых, принадлежащих городу, на 50%, а продукцию, производимую в городе, на 50%.

Oracle (оракул)

Цена: 500. **Содержание:** 4

Разрешения:

После постройки этого здания жители замечают врагов за 4 клетки от города. Но самое главное - оно уменьшает количество бунтовщиков на 2 тысячи.

Parthenon (парфенон)

Цена: 400. **Содержание:** 3

Разрешения: Oracle и Cathedral

Является центром изучения и обучения религии. Дает 3 маны и уменьшает количество бунтовщиков на 1 тысячу.

Sage's Guild (гильдия мудрецов)

Цена: 120. **Содержание:** 2

Разрешения: Alchemist's Guild и University

Это здание предназначено для расширенного обучения магии. Оно дает 3 очка на разработку новых заклинаний. И оно, как и религиозные сооружения, позволяет использовать Nightshade.

Sawmill (лесопилка)

Цена: 100. **Содержание:** 2

Разрешения: ShipYard и Forester's Guild

Здесь из леса стругают оружие. Это здание повышает производительность квадратов с лесом на 25%.

Ship Wrights Guild (корабельная гильдия)

Цена: 100. **Содержание:** 1

Разрешения:

Здесь обучают искусных моряков умению строить маленькие лодки. После возведения этого здания в городе можно строить маленькие лодки.

Ship Yard (корабельная верфь)

Цена: 200. **Содержание:** 2

Разрешения: Maritime Guild и Merchant's Guild

После постройки этого здания в городе можно производить суда среднего размера.

Shrine (часовня)

Цена: 100. **Содержание:** 1

Разрешения: Temple

Обеспечивает духовный комфорт в городе. Дает 1 ману и уменьшает количество бунтовщиков на 1 тысячу.

Smithy (кузница)

Цена: 40. **Содержание:** 1

Разрешения: Armory, Stables и Market Place

Без кузницы невозможно производить более качественное оружие.

Stables (конюшня)

Цена: 80. **Содержание:** 2

Разрешения: Animist's Guild

Конюшня позволяет производить в городе подразделения наездников на лошадях или на том, что этому народу их заменяет.

Temple (храм)

Цена: 200. **Содержание:** 2

Разрешения: Animist's Guild и Parthenon

Служит центром основных религиозных учений. Дает 1 ману и уменьшает количество бунтовщиков на 1 тысячу.

Trade Goods (торговля товарами)

Это специальная программа. Жители вовсю начинают зарабатывать бабки - 2 продукции превращаются в один золотой. То есть никакой продукции город не производит, а вся вырабатываемая городом продукция спешно загоняется за деньги.

University (университет)

Цена: 300. **Содержание:** 2

Разрешения: War College, Wizard's Guild, Oracle, Bank, Mechanician's Guild

Служит для сохранения знаний. Дает 5 очков на разработку новых заклинаний.

War College (военный колледж)

Цена: 500. **Содержание:** 5

Разрешения:

Здесь бойцы получают расширенные познания о боевой стратегии и тактике. Все новые бойцы, производимые в городе, начинают в качестве ветеранов.

Wizard's Guild (гильдия колдунов)

Цена: 1000. **Содержание:** 5

Разрешения:

Центр высокой магии. Это здание дает 8 очков на разработку новых заклинаний и 3 маны. После его постройки в городе можно производить самых мощных магических бойцов этой расы.

Управление unit'ами

После начала каждого хода вам по очереди предлагается передвинуть все unit'ы или команды, которые не поставлены на патрулирование, не перемещаются по заданному маршруту или не выполняют иное задание (обо всем этом см. ниже). Тогда справа вместо окошек притока маны, золота и еды появятся иконки unit'ов. Их может быть максимум 9 на одной клетке. Правым щелчком мыши по любой из этих иконок можно вызвать окно unit'а - в нем даются все характеристики этого unit'а (более подробно об этом окне будет рассказано ниже). Команду можно легко сформировать из unit'ов, стоящих на одной клетке. Если несколько unit'ов собирается вместе, щелкните по клетке правой кнопкой мыши. Левым

щелчком мыши в окошке unit'ов мы выбираем тех, которых мы хотим активировать (поочередно щелкая левой кнопкой мыши по иконке, мы можем делать ее темной и светлой - управление будет осуществляться только теми unit'ми, которых мы сделаем темными, остальные впадают в состояние patrol и спокойно остаются на месте).

Вы можете нажатием клавиш со стрелками вручную указать unit'у или команде направление, куда переместиться, либо левым щелчком указать им, в какой точке основного экрана мы хотели бы их лицезреть в обозримом будущем. Сформированная нами подобным образом группа будет при каждом ходе автоматически перемещаться в указанную точку со скоростью самого медленного из них, если среди них нет unit'ов, способных нести более медлительных.

К примеру, если вы поместите в группу пикейщиков (которые могут двигатся с единичной скоростью) героя со способностью Wind Walking и скоростью четыре, то вся команда будет двигаться со скоростью четыре.

Если вам не хочется управлять войсками в режиме перебора, вы можете использовать правую кнопку мыши, чтобы взять немедленно в свои руки управление любым своим unit'ом, в том числе, и находящимся в режиме **Patrol**.

Скорость перемещения сформированной вами группы указывается в полоске под иконками, там же указывается и тип перемещения. Этих типов несколько:

Walking (иконка - сапог)

Это означает, что этот unit перемещается пешком и, следовательно, не может пересекать водные пространства.

Forester (иконка - елка)

Эти unit'ы не тормозятся, проходя через лес. Во всех остальных окнах, кроме основного экрана, тип движения этих unit'ов изображается как Walking.

Mountainer (иконка - гора)

Эти unit'ы не тормозятся, проходя через горы. Во всех остальных окнах, кроме основного экрана, тип движения этих unit'ов изображается как Walking.

Flying (иконка - крылья)

Эти unit'ы не тормозятся никаким рельефом и могут летать над водой. Но они, как и пешие unit'ы, могут использовать магические дороги.

Pathfinding (иконка - стрелка вверх)

Эти unit'ы могут находить тропинки. Они, как и все unit'ы, идущие с ними, тратят на ходьбу времени вдвое меньше, чем при стандартной скорости для данной местности. Во всех остальных окошках, кроме главного окна, тип движения этих unit'ов изображается как Walking. По большому счету, это ходьба - только быстрая. Если в одной команде у вас идут Forester и Mountainer unit'ы, то вся эта команда тоже начинает двигаться, как Pathfinding.

Swimming (иконка - вода и брызги на ней)

Эти unit'ы могут плавать и, таким образом, пересекать водные преграды.

Saling (иконка - лодка с большим парусом; строго говоря, на иконке виден один только парус)

Эти unit'ы могут плавать и переносить на себе определенное количество пассажиров, но они не могут ходить по суше. Во всех остальных окошках, кроме главного, их тип движения обозначается как Swiming.

Wind Walking (на основной карте они изображаются в виде летающих unit'ов)

Эти unit'ы могут проходить где угодно, не тормозясь, и нести с собой всю остальную команду с той скоростью, на которую способны они сами. Во всех остальных окошках, кроме главного окна, тип движения этих unit'ов изображается как Walking.

Planar Travel (иконка - крестик)

Эти unit'ы могут проходить из одного мира в другой без помощи каких бы то ни было подручных средств. Если мы хотим кого-нибудь атаковать, надо просто передвинуть свой unit на клетку с войсками противника. После этого вы попадаете в окно, где происходит сражение - это окно описано чуть ниже. Причем, если вы пытаетесь атаковать какое-нибудь нейтральное сооружение (но не город) или ноду, то перед тем, как ваши бойцы идут в атаку, появляется предупреждающее окошко, в котором вам указывается самый сильный из видимых существ команды, охраняющей это место. В этом меню вам предлагается либо продолжить атаку, либо отступить. Если вы отступите, то просто потеряете одно очко движения и сможете спокойно продолжить ход, не получив никаких повреждений.

В случае атаки, вне зависимости от того, на кого вы напали - на ноду, здание, город или на подразделение другого колдуна, данная ваша команда в этот ход больше не может двигаться.

Как мы уже говорили, каждый unit, если он не перемещается по маршруту в какую-нибудь указанную вами точку или не выполняет какую-нибудь работу (чистка местности, прокладка дорог), требует к себе внимания, Для этого и нужны кнопки, расположенные под иконками unit'ов:

Done - unit прекратит требовать к себе внимания на этот ход и просто останется на месте, не делая ничего.

Wait - вы переключите свое внимание на другого, не ходившего в этот ход unit'а, справедливо заключив, что этот потерпит. Ведь иногда требуется предварительно походить кем-нибудь другим, в то время как компьютер считает иначе. Вы просто пропускаете текущее подразделение, и походить им вам предложат снова, но уже после всех остальных.

Patrol - что-то вроде "отвяжись". После нажатия этой клавиши вы больше не услышите об этом unit'е, он будет постоянно находиться в той точке, где вы его оставите, и вам больше не будут каждый ход предлагать им ходить. Если вам вдруг смертельно захочется куда-нибудь его передвинуть, то вы всегда сможете обратиться к нему, щелкнув по нему правой клавишей мыши. Смотрите не забывайте об оставленных таким образом unit'ах.

Meld/Build/Purify - все эти три последние кнопки размещаются в одном и том же месте - но активен только один вариант, в зависимости от того, какой unit активен на данный момент.

Meld - эта кнопка нужна для того, чтобы заставить духа, стоящего на ноде, начать качать ману или посражаться с духом другого колдуна, если эта нода занята.

Build - эта кнопка заставляет инженеров строить дороги. После ее нажатия надо просто указать, куда бы вы хотели проложить дорогу. Следует помнить, что если на самом кратчайшем пути между этими двумя точками окажется океан или любой другой объект, через который нельзя строить дороги, то указать им направление дороги придется несколько раз, самостоятельно выбирая, как она должна пройти. Переселенцы же после нажатия этой кнопки закладывают город.

Purify - эта кнопка приказывает подразделениям, которые могут очищать местность от загрязнений, начать чистить местность.

Меню основного экрана игры

Располагается на самом верху основного игрового экрана. Через это меню осуществляется глобальное управление установками игры, магией, налогами, ведутся переговоры с другими колдунами, здесь же могут вызываться все информационные экраны и статистика.

Это меню состоит из следующих частей:

Меню основного экрана игры

Game

В этом меню осуществляется управление основными установками игры. Из этого меню производится управление записью и выход из игры. Всего можно иметь восемь сохраненных игр - по числу строчек в меню.

Quit - выход в основное меню игры.
Load - загрузить игру.
Save - записать игру.
Settings - установки игры.

Это меню содержит следующие пункты:

Настроечное меню игры

Sound Effects - этот пункт позволяет включать и выключать мелкие звуковые эффекты.

Background Music - этот пункт позволяет включать и выключать музыкальный фон. Честно говоря, музыка через какое-то время начинает раздражать, и ее приходится выключать.

Event Music - включить/выключить музыку, которая возникает в момент значительных событий в игре.

City Spell Event - включить/выключить сообщения о заклинаниях, наведенных на ваш или вражеский город.

Overland Spell Events - включить/выключить сообщения о запущенных глобальных заклинаниях.

Summoning Event - включить/выключить сообщения о вызове монстров.

End Of Turn Summary - включить/выключить сообщения, выдаваемые в конце хода

Raze City - включить/выключить запрос на разрушение города. Дело в том, что после захвата города вас спросят, хотите ли вы разрушить его или же захватить для себя. Если вы отключите этот пункт, то спрашивать вас уже не будут - автоматически будет считаться, что нет. Правда, если нажать “R” в момент получения статистических данных о захвате города, вы все-таки сможете его разрушить. В любом другом случае для уничтожения города вам понадобится уничтожить все здания в городе.

Random Events - включить и выключить сообщения о разных событиях - например, чуме или буме перенаселенности, или о краже пиратами денег у какого-нибудь колдуна.

End Of Turn Wait - ждать или нет нажатия кнопки **End Of Turn**. Если этот пункт выключен, то после того, как походят все unit’ы, и будут даны ответы на все запросы, игра автоматически передаст ход противнику.

Strategic Combat Only - только стратегические драки. Если включить этот пункт, то становится невозможно управлять ходом сражения, и сражение сводится к наползанию друг на друга квадратиков с иконками unit’ов. Когда один unit нападает на другой, то компьютер сам определяет, кто победил и с какими потерями, в зависимости от того, какой unit, по его мнению, сильнее. Правда, и здесь присутствует элемент случайности. При нормальной игре этот пункт нужно выключать, так как зачастую будут проигрываться самые что ни на есть выигрышные бои. Но в том случае, если ваши бойцы заведомо сильнее противника, этот режим можно применять для атак на ноды, сооружения и башни. Так как после победы случайным образом даются разнообразные трофеи, то можно попробовать записаться перед нападением и начинать с дописки, до тех пор, пока вы не получите что-нибудь действительно полезное. При таком режиме на подобное развлечение не тратится слишком много времени, но все равно, это для любителей.

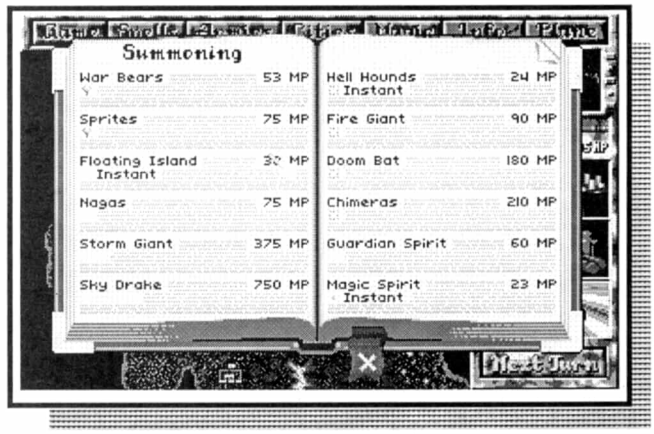
Auto unit Information - включить/выключить автоматический вывод информации по unit'у. Если во время боя навести мышь на любого unit'а, то в левом верхнем углу появится маленькое окошко с основными боевыми характеристиками этого unit'а и полоской, показывающей количество его жизней. Вот это-то весьма полезное окошко и убирает данный пункт.
Movement Animations - включить/выключить анимацию движений unit'а. Если выключить этот пункт, то все движения unit'ов во время сражения будут очень дерганными и быстрыми. В результате игра пойдет быстрее.
Enemy Moves - показывает, будут вам видны или нет все перемещения врага на открытых вами территориях.
Enemy Spells - показывать или нет мультипликацию к запускаемым врагом заклинаниям.
Spell Book Ordering - этот пункт изменяет порядок записи заклинаний в магической книге. Заклинания в ней могут группироваться либо по своим типам, либо по видам магии, к которым принадлежат эти заклинания.
Spell Animation - включить/выключить анимацию заклинаний. При совершении любого заклинания на основной карте возникает изображение эффекта воздействия этого заклинания - вот его-то и убирает этот пункт.
Show Node Owners - этот пункт означает, показывать или не показывать магию ноды. После того, как Spirit начинает качать ману из ноды, вокруг ноды возникает аура - вот ее-то и убирает этот пункт. С одной стороны, аура ноды затрудняет видимость рельефа местности. С другой стороны, если не видно, что нода уже работает, туда можно нечаянно послать несколько духов, а ползают они не очень быстро.
Expanding Help - определяет, будет или нет поступать к вам информация с мест, еще не открытых вами. Имеется в виду местность, куда не ступала нога вашего unit'а.

Spells

Этот пункт меню перебрасывает нас в книгу заклинаний, где мы можем запустить любое из известных нам заклинаний - кроме тех, которые срабатывают только в сражении.

Если мы хотим запустить заклинание, то надо щелкнуть по нему левой кнопкой мыши. Если же щелкнуть по нему правой кнопкой мыши, то мы получаем подробное описание этого заклинания.

Не все заклинания срабатывают сразу, обычно их приходится некоторое время готовить даже в том случае, если у вас достаточно маны для запуска этого заклинания.



Каждый монстр хорош по-своему

Это связано с тем, что на заклинания за один ход маг может потратить определенное количество маны, в зависимости от Skill'а мага. Рядом с каждым заклинанием стоят значки - сколько этих значков, столько ходов понадобится колдуну на запуск данного заклинания, если он не будет тратить свою ману на другие цели.

Если же уровень Skill'а позволяет вам сразу же в этот ход запустить заклинание, то возле таких заклинаний вместо значков появится надпись Instant. У каждого вида магии - свой значок:

белый круг - магия Аркана
черный череп - магия смерти
красная звезда - магия хаоса
белый цветок - магия жизни
зеленый листок - магия природы
синяя вспышка - верховная магия

Некоторые магические заклинания позволяют подпитывать их добавочной маной для увеличения силы их воздействия. Когда вы запускаете подобное заклинание, то перед вами появляется шкала с кнопкой **OK**. На шкале вы левым щелчком мыши указываете, сколько маны вы хотели бы добавить в это заклинание, и нажимаете **OK**. При желании можно сразу нажать **OK** - тогда на заклинание не будет использоваться добавочная мана.

Отменить любое запущенное заклинание можно, еще раз войдя в книгу заклинаний и еще раз щелкнув по этому заклинанию, а также если выбрать другое заклинание. После этого вас спросят, действительно ли вы хотите отменить это заклинание, и после получения утвердительного ответа заклинание будет остановлено.

Понятно, что все заклинания не смогут разместиться на двух листах книги. Переход со страницы на страницу осуществляется щелчком левой кнопки мыши по загнутым уголкам страниц в левом и правом углах магической книги. Выход из книги осуществляется автоматически, если выбрать заклинание или щелкнуть левой кнопкой мыши по закладке в нижней части экрана, или если просто нажать **Esc**.

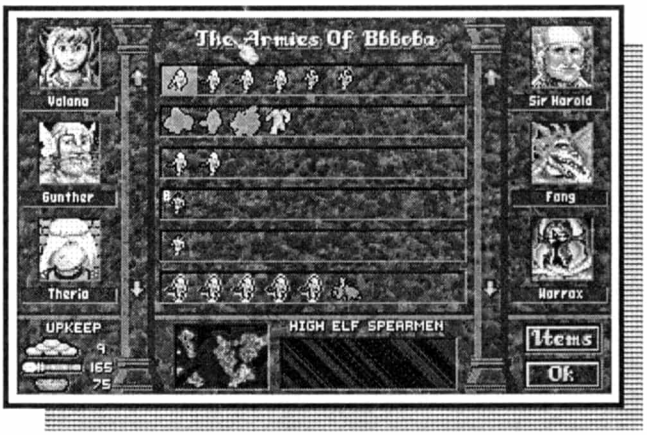
Подробный список заклинаний см. ниже.

Armies

В этом меню вы можете просмотреть все свои армии, получить информацию о том, где они расположены, какие на них повешены заклинания, получить информацию о своих героях (особый тип unit'ов, что-то типа человека-армии - более подробно о них написано ниже) и обеспечить их магическими предметами.

Только нажав на кнопку, вы попадаете в окно. Оно разделено на следующие части: слева и справа находятся два окна, в которых нарисованы имеющиеся у вас герои. Если щелкнуть по ним правой кнопкой мыши, то можно получить окно unit'а, где будет дана вся информация о герое. Посередине, под строчкой **The Armies of** и обозначением вашего имени, находятся полки с unit'ами. Каждая полка - это одна команда, расположенная на одной клетке. Стрелки слева и справа от полок позволяют осуществлять скроллинг. Если навести мышь на любого из этих unit'ов, то на маленькой карте внизу будет показано, в какой точке

находится unit, а в окошке рядом с ней будет показана часть заклинаний, повешенных на unit'а (только тех, что влезут в окошко; остальные никуда не исчезают - просто на них не хватает места). Если щелкнуть по unit'у правой кнопкой мыши, то вы получаете окно unit'а с подробной информацией о нем, а если - левой, то вы оказываетесь на основной карте, в точке где дислоцирован этот unit.



"Отряд не заметил потери бойца... "

Под строчкой **Upkeep** рядом со значком, обозначающем ресурс, указывается, сколько маны, золота и еды тратится на армию за каждый ход.

Кнопка **Items** преобразует для нас окошко таким образом, чтобы можно было разделить между героями все магические предметы, которые у нас есть. В этом окошке для каждого героя выделено по отдельному окну, где рядом с изображением этого героя находятся три клетки - вот туда-то и надо размещать волшебные предметы. Причем от значка, изображенного в клетке, зависит, какой предмет можно разместить в данной клетке.

Меч. В клетку, где изображен меч, можно класть только оружие рукопашного боя - такое, как меч, булава, кистень.

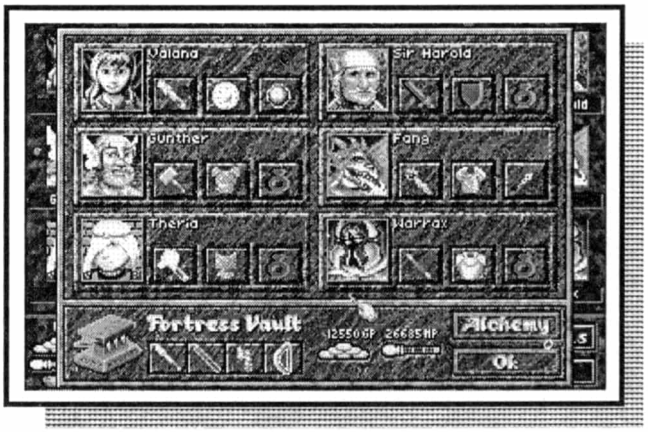
Лук. В клетке, где изображен лук, можно размещать только оружие для стрельбы - луки, арбалеты.

Жезл. В эту клетку можно класть только магические палки, магические посохи.

Перекрещенные меч и палка. Сюда можно положить как оружие рукопашного боя, так и любой магический жезл.

Кольчуга. В клетке с изображением рубашки можно размещать кольчуги, щиты, латы.

Кольцо. В этой клетке можно размещать все мелкие побрякушки - цепочки, кольца, плащи, шлемы.



"Героями не рождаются, героями умирают"

Под строчкой **Fortress Vault** находятся четыре клетки, там можно размещать не используемые вашими героями предметы. Таких предметов может быть только четыре, если у вас появляется лишний предмет, который не пристроить ни на одном из героев, а все клетки заняты, то вам придется переплавить этот предмет в ману.

Для подобных операций и служит наковальня слева от этих клеток. Если взять любой предмет и щелкнуть им по наковальне, то появится меню, в котором вам предложат либо переплавить этот предмет в энное количество мана-кристаллов, либо отказаться от этой идеи. Кстати, подобный вандализм иногда является единственным способом получить достаточно маны для проведения боевых действий или быстрейшего выполнения какого-нибудь большого заклинания.

Кнопка **Alchemy** - эта кнопка позволяет превращать ману в золото, а золото в ману. Нажав кнопку, вы попадаете в меню, состоящее из трех кнопок: **Ok**, **Cancel** и кнопки со стрелочкой. Насчет первых двух кнопок все ясно, а кнопка со стрелочкой позволяет переключаться между режимами превращения маны в золото и золото в ману. Еще в меню присутствует линейка, на которой вы указываете, сколько вы хотите перекачать, и два окошка, обозначающие количество перерабатываемых маны и золота. Еще одна возможность воспользоваться алхимией будет у вас в пункте **Magic**.

При передаче магических предметов необходимо учитывать следующее: если герой не находится в вашей столице или в том месте, где вы добыли этот предмет, то тогда ему придется телепортировать этот предмет, а это стоит двадцать единиц маны.

Cities

В этом окне вы можете получить глобальную информацию по своим городам. Она разбита на следующие колонки:

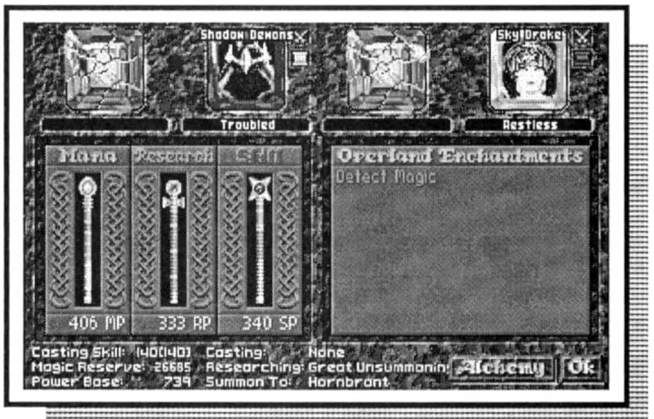
Name - имя города.
Race - какая раса живет в городе.
Pop - число жителей в городе.
Gold - количество золота, производимое городом, или чинимый городом убыток вашей казне.
Prd - количество продукции, производимой городом.
Producing - каким производством занят город.
Time - количество ходов до конца производства.

Сухие сводки Госкомстата

Внизу под городами расположено два окошка - в одном показывается местоположение на карте того города, на который наведена мышь, а во втором - заклинания, повешенные на город. Если щелкнуть по строчке любого города, то вы попадаете в его внутреннее меню.

Magic

В этом окне вы производите все операции по расходу маны. Отсюда же осуществляется общение с колдунами. Это окно подразделяется на следующие части: четыре магических камня, три посоха, управляющие расходом маны, окно **Overland Enchantments**, несколько информационных строчек внизу экрана, а также кнопки **OK** и **Alchemy**.



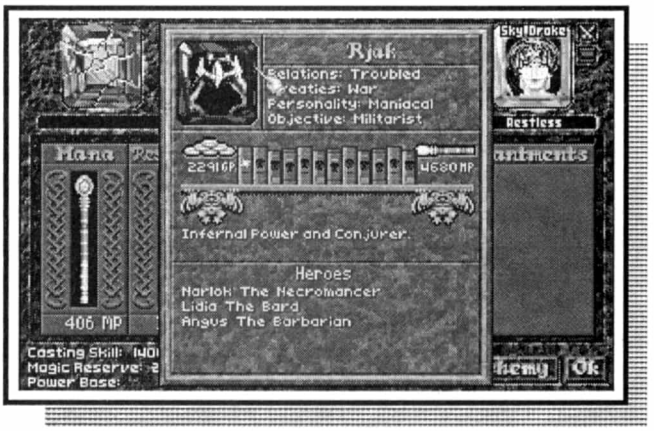
Перераспределение магических ресурсов

Магические камни

В самом верху экрана находится четыре магических камня. Каждый из них предназначен для общения с одним из колдунов и для получения информации об этом колдуне. Если на камне не изображено портрета, но камень целый, то это значит, что вы еще не вступили в контакт с этим колдуном и не можете с ним общаться. Если камень расколот, то это значит, что колдун в данный момент развоплощен. Но это совсем не значит, что он не появится опять, хотя общаться с ним вы также не можете. Если на камне - изображение колдуна, то это значит, что вы вступили в контакт с этим колдуном, и он пока жив. Следовательно, вы можете общаться. Фон, на котором нарисован колдун, показывает его цвет.

Окошко, находящееся сразу же под камнем, показывает, как к вам относится данный колдун. Он относится следующим образом - по возрастающей: **Hatred** (ненавидит), **Troubled** (неприязненно), **Tense** (терпимо), **Restless** (беспокойно), **Unease** (вы представляете для него неудобство), **Neutral** (нейтрально), **Relaxed** (расслабленно), **Calm** (спокойно), **Peaceful** (миролюбиво), **Friendly** (дружески), **Harmony** (вы живете в согласии).

Чем лучше к вам относится колдун, тем меньше шансов, что он нападет на вас или порвет договор с вами, и тем больше шансов на заключение договора с этим колдуном. Позиция колдуна зависит от тех действий, которые вы предпринимаете в отношении него. Например, если напасть на его город или хотя бы подвести к его городу войска, то он обязательно обидится на вас и ухудшит с вами отношения.



Свежие разведданные

Это же случится, если его с вами поссорят с помощью специальных заклинаний черной магии. Отношение также зависит от магии, используемой вами, ваших званий и подарков, которые вы делаете колдуну. Правда, колдуны - малопонятные существа, и зачастую их отношение меняется на полностью негативное безо всякой видимой причины. Иногда это связано с тем, что он почувствовал себя самым сильным и решил это доказать.

Рядом с каждым магическим камнем справа находится несколько иконок. Они обозначают особые состояния в отношениях между колдунами. Скрещенные мечи означают войну, пацифистский символ означает альянс, свиток означает пакт о ненападении. Цвет значка указывает, отношения какого колдуна рассматриваются в данном случае.

Если щелкнуть по магическому камню с изображением колдуна правой кнопкой мыши, то можно получить окно с исчерпывающей информацией об этом колдуне. Это окно выглядит следующим образом. В верхней части окна рядом с портретом есть четыре строчки. Это:

Relations (отношения) - в этой строчке указано, как к вам относится данный колдун.
Treaties (договора) - здесь указывается, какие договоры заключены у вас с этим колдуном.
Personality (личность) - в этой строчке характеризуется личность колдуна. Если щелкнуть по этой строчке правой кнопкой мыши, то можно получить пояснение о данном типе личности.
Objective (задачи) - здесь характеризуется принцип его поведения и развития. Если щелкнуть по этой строчке правой кнопкой мыши, то тоже можно получить подсказку. Ниже располагается полка, где изображены все магические книги, имеющиеся у этого колдуна. Там же записано количество маны и денег, которые хранятся у него в резерве. Под полкой обозначено количество феймов, которые есть у этого колдуна, все его звания и список его героев. Если щелкнуть правой кнопкой по любому элементу этого окна, то можно получить подсказку.

Если щелкнуть по магическому камню левой кнопкой мыши, то вы сможете поговорить с колдуном. После того, как он поприветствует вас и согласится с вами поговорить, вы попадаете в меню **How may I serve you** (чем я могу тебе помочь). Оно состоит из следующих пунктов:

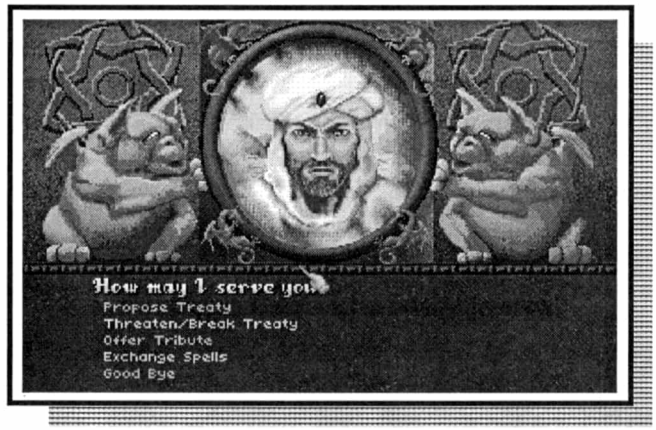
Propose Treaty

Threaten/Break Treaty

Offer Tribute

Exchange Spells

Good Bye



"Чем я могу тебе услужить?"

Propose Treaty (предложить договор)

Выбрав этот пункт, вы можете предложить колдуну заключить с вами какой-нибудь договор или прекратить войну. Выбрав его, вы попадаете в меню, состоящее из следующих пунктов:

Победы на дипломатическом фронте

Wizard Pact
Alliance
Peace Treaty
Declaration of War an Another Wizard
Break Alliance With Another Wizard
Forget It

Wizard Pact (договор колдунов)

Выбрав этот пункт, вы предлагаете данному колдуну договор о ненападении. Он волен либо принять его, либо отказаться. В значительной степени это зависит от его отношения к вам. Если он согласится принять этот договор, то его unit'ы не будут атаковать ваших. Ваши, соответственно, тоже не должны этого делать. Когда вы заключаете договор о ненападении, вашим войскам появляться возле его городов рекомендуется пореже, так как колдуны вполне могут обидиться на это и воспользоваться частым присутствием ваших бойцов рядом с их городами (на расстоянии трех клеток от города), как поводом для разрыва договора.

Alliance (альянс)

Это тоже договор, но только более серьезный. Если колдун согласится на альянс, то он не только не будет трогать ваших unit'ов, но это также будет означать, что ваш враг - это автоматически его враг, и он обязан объявлять вашим врагам войну. Ну, объявить-то он ее объявит, а вот будет ли на самом деле сражаться - это еще бабушка надвое сказала.

Peace Treaty (мирный договор)

Этот пункт выбирается только в том случае, если во время вашей войны с колдуном вам вдруг очень сильно захотелось мира. Если колдун будет согласен, то война прекратится. Правда, иногда эти скупердяи требуют денег или заклинание за прекращение военных действий, и тут уж только вам решать, соглашаться или нет.

Declaration of War an Another Wizard (договор о войне с другим колдуном)

Выбрав этот пункт, вы предлагаете колдуну начать войну с любым другим колдуном, не связанным с ним договорами. С каким именно, вы указываете после выбора этого пункта. При этом вам самому совсем не обязательно ввязываться в этот конфликт.

Break Alliance With Another Wizard (разорвать союз с другим колдуном)

Выбрав этот пункт, вы предлагаете колдуну разорвать договор с кем-нибудь из его союзников. После выбора пункта вы опять же указываете, с кем именно.

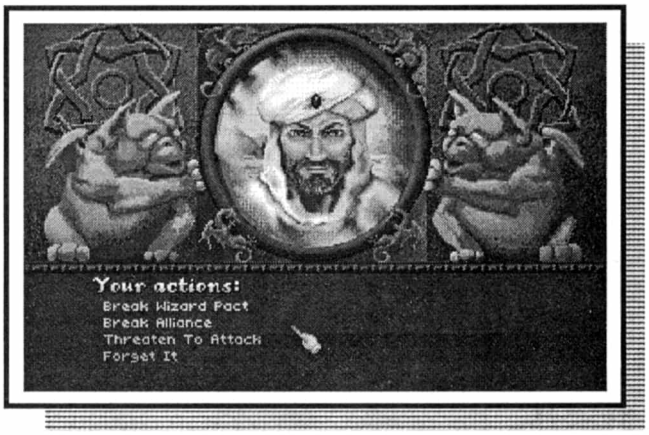
Forget It (забудь об этом)

Выход из этого меню.

Threaten/Break Treaty (угрожать/порвать договор с колдуном)

Выбрав этот пункт, вы попадаете в меню, где можете либо нагнать страху на колдуна, либо с ним поссориться. В этом окне есть четыре пункта:

Break Wizard Pact
Break Alliance
Threaten to Attack
Forget it



Дипломатия - дипломатией, а боевые заклинания - последний довод магов

Break Wizard Pact (разорвать договор с колдуном)

Разорвать договор о ненападении. Конечно, можно нападать на него, и не разрывая этот договор, но в таком случае вы теряете лицо и ухудшаете отношения с этим и другими колдунами. Вам перестают доверять, и заключать договоры становится труднее.

Break Alliance (разорвать альянс)

Выбрав этот пункт, вы разрываете альянс. Его тоже лучше разорвать перед нападением.

Threaten to Attack (угрожать нападением)

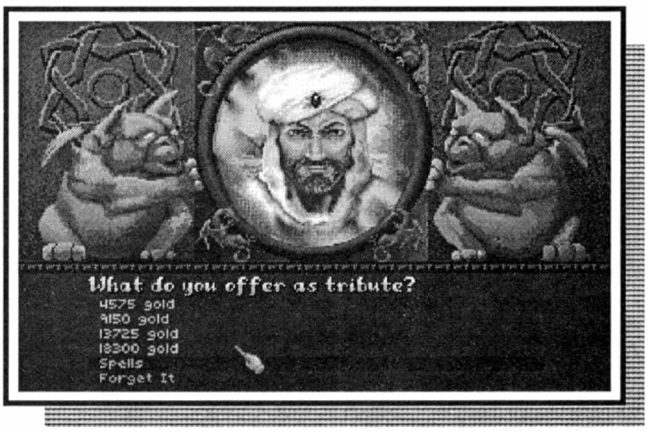
Самый приятный пункт - вы угрожаете колдуну тем, что нападете на него. Иногда его реакция на подобные заявления бывает довольно полезной - он либо платит вам деньги, либо делится заклинаниями. Так что имеет смысл перед нападением на колдуна попытаться взять его на пушку.

Forget it (забудь об этом)

Выход из окна.

Offer Tribute (предлагать дань)

Самый позорный из всех пунктов - как самому себе в лицо плюнуть. Но это иногда бывает полезным для улучшения отношений с колдуном. В качестве дани вы можете отдать либо деньги, либо заклинание. Если вы выберете заклинание, то колдун сам скажет, какое именно его интересует. Самое противное в этом пункте - это то, что никогда не знаешь, насколько сильно надо прогнуться, чтобы достичь цели, и иногда просто даром отдаешь дань, не имея от этого никакой пользы.



Размер взятки, или за мир надо платить

Exchange Spells (обменяться заклинаниями)

Если у вас есть полезные - с точки зрения колдуна - заклинания, то колдун предлагает вам список своих заклинаний, которые он хотел бы обменять на ваши. После того, как вы выберете заклинание, он сообщит вам, на какие из ваших он согласен поменяться. Если заходить в этот пункт несколько раз подряд и не меняться, то вам будет предложен несколько другой набор заклинаний. Тогда можно выбрать из его арсенала что-нибудь более полезное. Правда, есть шанс надоесть колдуну, и он предложит вам поговорить с ним попозже. Следует помнить, что каждый колдун - и вы в том числе - может изучать только заклинания тех магий, книги которых у него есть, или Арканские (достаточно иметь хотя бы одну книгу какой-нибудь магии, и можно меняться на весь арсенал магии этого типа). Поэтому, если вы, к примеру, получили какое-нибудь новое заклинание магии жизни, то не пытайтесь загнать его колдуну, у которого нет ни одной книжки этой магии - все равно не заинтересуется. То же самое относится и к вам - получить в обмен заклинания магии, которую вы не сможете изучать, для вас невозможно.

Good Bye (пока)

Выход из меню.

Управление расходом маны

Вся мана, которая поступает к вам за ход, может быть распределена между несколькими задачами. За количество маны, отпущенное на одну из задач, отвечает один посох. Следовательно, три посоха в левой части экрана отвечают за три задачи. Эти посохи: Mana, Research, Skill.

Когда увеличивается приток маны, она распределяется пропорционально по всем посохам. Но если зажечь какой-нибудь из посохов, щелкнув мышкой по его верхушке, то значение маны, которая тратится на его задачу, станет фиксированным. Манипулируя остальными двумя, вы добиваетесь желаемого распределения.

Mana (мана)

Мана, которая регулируется этим посохом, будет тратиться на запуск и поддержание заклинаний, содержание монстров, а все нерастраченные излишки пойдут на увеличение резерва маны.

Research (разработка)

Мана, которая регулируется этим посохом, тратится на разработку новых заклинаний. Причем не вся мана, которая отмечается здесь, может быть перекинута на другие задачи. Ведь все здания, отвечающие за получение знаний, типа библиотеки или университета, дают определенное количество маны на разработку новых заклинаний. Так вот, эту ману ни на что, кроме разработки, использовать нельзя.

Skill (мастерство)

Каждый колдун может потратить за ход или применить в сражении только определенное количество маны, ограниченное его Skill'ом (умением). Для того, чтобы увеличить свое умение, необходимо тратить как можно больше маны на развитие Skill (по нашему предположению, ваш маг тратит ее на разнообразные магические опыты). Правда, мана, затрачиваемая на этот пункт, не напрямую преобразуется в умение - затраты тут нелинейные. На этот пункт желательно никогда не жалеть маны.

Overland Enchantments (глобальные эффекты)

Некоторые заклинания, запускаемые на глобальной карте, осуществляют длительное воздействие и в принципе, при достаточной подпитке со стороны запустившего их колдуна и при отсутствии разрушающего магию воздействия, способны продержаться до конца игры. Это и есть глобальные эффекты. Все запущенные глобальные эффекты записываются в этом окне. Цвет заклинания показывает, какому колдуну принадлежит заклинание. Если щелкнуть правой кнопкой мыши по любому заклинанию, то можно получить пояснение о том, что оно делает. А если щелкнуть левой кнопкой мыши по любому своему заклинанию, то его можно отменить.

Информационные строчки внизу экрана

Casting Skill (значение Skill'а)

Здесь указывается уровень вашего Skill'а, то есть - как много маны вы можете тратить при каждом ходе на заклинания и в каждом сражении. Если вы поместите героя, имеющего свой личный запас маны, для сражений в свою столицу (город, где находится ваша крепость), то половина этого запаса перейдет в ваш Skill. Вот это-то значение и будет указано без скобок, а в скобках - ваш обычный Skill без накруток.

Magic Reserve (магический резерв)

Здесь указывается количество маны в вашем резерве.

Power Base (основная энергия)

Здесь указано, сколько маны поступает к вам каждый ход. Именно это количество маны вы распределяете по посохам.

Casting (закупка)

Здесь указано, какое заклинание вы в данный момент запускаете.

Researching (разработка)

Здесь указано, какое заклинание вы в данный момент разрабатываете.

Summon To (вызвать в)

Здесь указано, в каком городе находится в данный момент пентаграмма, в которую вы вызываете магические существа и героев.

Alchemy (алхимия)

Уже знакомая нам кнопка. Она позволяет преобразовывать ману и золото друг в друга. Обмен идет не совсем честный, и на выходе мы получаем гораздо меньше сырья, чем мы затрачиваем на обмен, если у вас нет звания алхимика.

Info

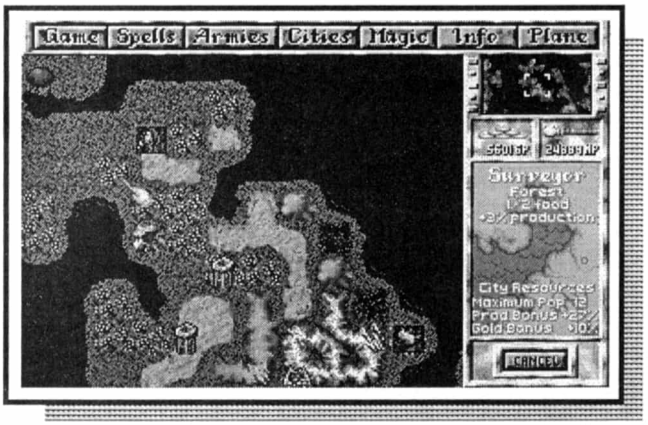
Нажав эту кнопку, вы попадаете в меню, которое позволяет вам получить всю статистику по игре, работать с картами и даже нанять помощника. Это меню состоит из следующих пунктов: Surveyor, Cartographer, Apprentice, Historian, Astrologer, Chancellor, Tax Collector, Grand Vizier, Mirror. Все эти пункты можно включить, просто нажав функциональную клавишу. Клавишу для каждого пункта мы напишем рядом с ним.

Советников много, а толку мало

Surveyor (топограф) F1

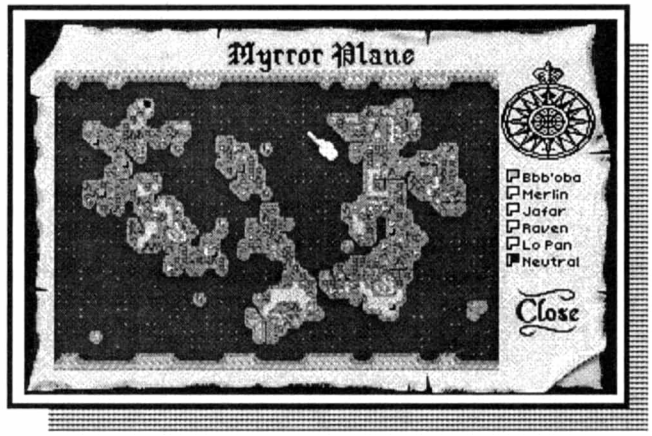
В первую очередь этот режим предназначен для того, чтобы выбрать место для постройки нового города. После нажатия этой клавиши исчезают все окошки и кнопки под маленькой картой на основном игровом экране. Вместо них появляется информационное окно, сообщающее вам полную информацию о клетке, на которую наведен курсор. Это: информация о рельефе клетки и о том, какие ресурсы он дает, информация о полезном ископаемом, которое находится на клетке, и о том, какие ресурсы оно дает. А также информация о том, можно ли здесь строить город, какими ресурсами и почему этот город будет располагать.

Основное, на что стоит обращать внимание при выборе места для города - это на максимально возможную численность населения в этом городе (ведь только заклинания магии природы могут повысить численность, а тому, у кого их нет, приходится пользоваться тем, что есть) и на то, какие полезные ископаемые попадут на территорию, принадлежащую городу.



Лесные чащобы далекого мира

Остальные признаки по большей части значения не имеют. Да, и не забудьте, что возле города обязательно должна быть хотя бы одна клетка с лесом, иначе не видать вам довольно солидной части зданий.



Но разведка доложила точно

Cartographer (картограф) F2

Выбрав этот пункт, вы можете посмотреть карты обоих миров. Для того, чтобы переключаться между картами Миррана и Аркана, необходимо щелкнуть левой кнопкой по загнутому уголку карты.

Apprentice (ученик) F3

Здесь вы можете посмотреть все известные вам заклинания. Первый же разворот, в который вы попадете, выбрав этот пункт, содержит заклинания, которые вы будете изучать. Подсвеченное заклинание вы изучаете в данный момент.

Historian (историк) F4

В этом окне вы можете полюбоваться на графики развития мощи всех известных вам колдунов - и вас в том числе.

Astrologer (астролог) F5

Это окошко покажет, кто есть кто на данный момент. Здесь дана информация о силе, магической мощи и количестве разработанных заклинаний всех известных вам колдунов. Правда, строчкам о силе армий не стоит доверять вполне: у компьютера свое, очень своеобразное понятие о сильных армиях.

Chancellor (канцлер) F6

Здесь отображаются все сообщения, которые пришли к вам за ход. Если вы, например, пропустили всю информацию, сообщаемую вам в начале хода, а потом вам вдруг страстно захотелось узнать, в каких же городах произошел прирост населения, канцлер вам эти сообщения напомнит. Правда, память у него только до конца хода.

Tax Collector (Сборщик налогов) F7

Полезное окно. Здесь вы устанавливаете уровень налогов, которые взимаете с населения. Стандартный уровень налогов помечен звездочкой. Конечно, вы можете его изрядно повысить, но вам следует помнить, что чем выше налоги, тем сильнее ваши жители бунтуют. Процент увеличения числа бунтарей указан в той же строке, что и ставка налога.

Grand Vizier (Главный визирь) F8

Послушайтесь нашего совета и никогда не нажимайте этой кнопки. Поверьте, зря вопрос типа: “А правда ли вы хотите это сделать?” игра не задает. Включив главного визиря, вы полностью избавляетесь от необходимости развивать города и строить в них подразделения - всем этим занимается главный визирь. Вроде бы все прекрасно, да? А вот и ничего подобного! Этот визирь вам столько ненужных подразделений наплодит, что вы и оглянуться не успеете, как весь ваш доход будет тратиться на оплату какой-нибудь гадости, которая, по мнению вашего визиря, вам жизненно необходима.

Что бы еще такое построить?

Mirror (зеркало) F9

Здесь вы можете посмотреть, что ваш колдун собой представляет на данный момент. Окошко аналогично окну для любого другого колдуна, только здесь отсутствуют личностные характеристики и информация о договорах и отношениях.

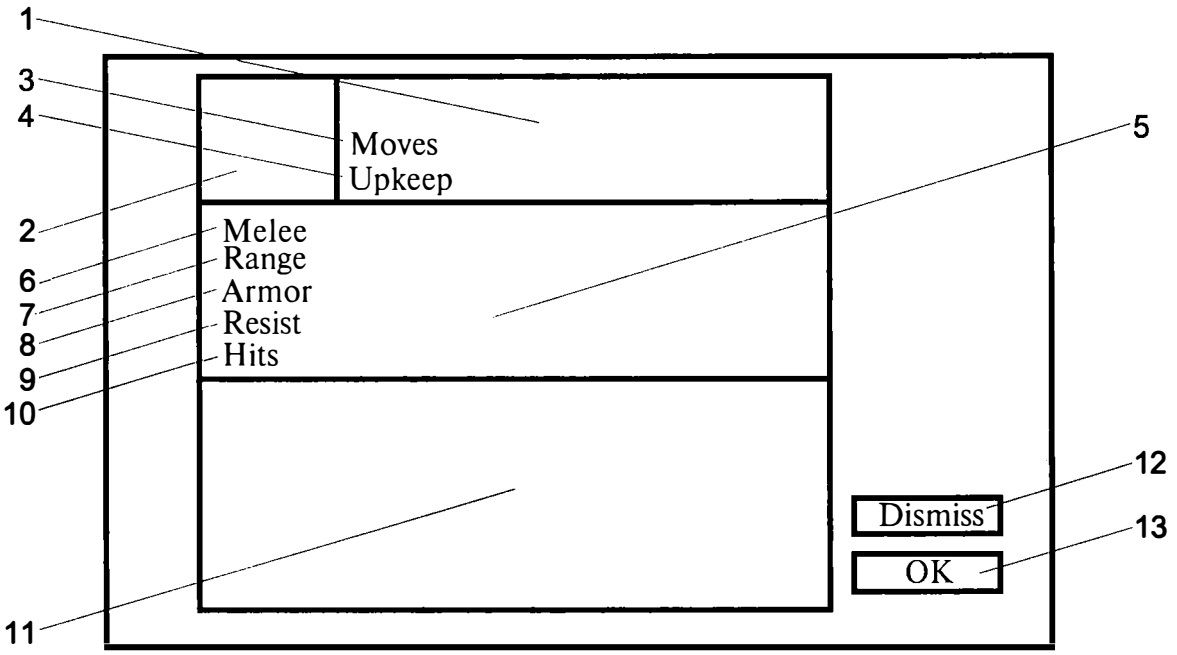
Plane

Нажатие этой самой крайней кнопки меню позволяет вам переключаться между картами Миррана и Аркана.

Войска (units)

Существует несколько типов военных подразделений. Это маги, рукопашники, стрелки, инженерные подразделения, глыбокидальные машины, монстры и герои. По большей части, все они могут драться в рукопашной, но маги в первую очередь отличаются тем, что они могут бить противника на расстоянии, забрасывая его клубками плазмы. Основная сила рукопашников проявляется в ближнем бою, стрелки могут стрелять на расстоянии стрелами или кидаться мелкими камнями, инженерные подразделения могут строить - ну и, естественно, ломать, камнеметные машины могут кидать здоровенные булыжники. Ну, а герои могут почти все это и многое другое, точно так же, как и монстры. Если щелкнуть на иконке unit’а правой кнопкой мыши или в бою щелкнуть правой кнопкой по самому unit’у, то появляется окно unit’а - в нем дается исчерпывающая информация по unit’у.

Окно unit'a



(1) верхняя часть окна
(2) окошко с изображением unit'a
(3) количество единиц движения
(4) стоимость содержания
(5) средняя часть окна
(6) сила в рукопашной
(7) мощность стрельбы
(8) бронезащищенность
(9) сопротивляемость к магии
(10) количество здоровья
(11) нижняя часть окна
(12) кнопка роспуска unit'a
(13) кнопка OK

В самой верхней части окна (1) находятся:

Окошко с изображением unit'a (2), где указывается название unit'a, не только позволяет вам любоваться на внешний вид unit'a, но и содержит полезную информацию. Имейте в виду, что все характеристики, которые даны в средней части этого окна, относятся к самому поврежденному из бойцов команды, составляющей unit, или к одной из самых замордованных голов многоголовых монстров. Суммарная же сила unit'a получается в том случае, если умножать эти характеристики на число бойцов в подразделении или количество голов у многоголовых монстров. Полный подсчет причиняемых повреждений - это довольно длинная формула, и здесь нет смысла ее приводить.

Скажем только, что в ее состав входят атака (магическая, стрелковая или рукопашная), количество бойцов в подразделении, параметр To Hit и защита (броня или сопротивляемость магии). Но как показывает опыт, если суммарная атака приближается к 30, то этот unit начинает пробивать защиту бойцов, обладающих иммунитетом к атакам подобного рода (иммунитет к магии или стрелковому оружию). Окно с изображением unit'а показывает, сколько бойцов осталось в unit'е.

Moves - здесь **(3)** указывается скорость и тип перемещения unit'а. Тип значков в этой строчке показывает, какой способ перемещения использует этот unit, а их количество - скорость unit'а (количество клеток, на которое может переместиться unit, если его не тормозит рельеф и не ускоряют особые способности unit'а или его спутников - количество очков на движение).

Upkeep (4) - стоимость содержания unit'а. Здесь отмечается, сколько приходится тратить каждый ход на unit, значки аналогичны значкам, используемым в городе.

Монеты - эти значки показывают, сколько золота тратится на содержание unit'а каждый ход.

Буханка - эти значки показывают количество еды, которое потребляет этот unit каждый ход (монстры не едят).

Мана - эти значки показывают, сколько маны стоит содержание этого unit'а (поддержание большинства монстров требует затрат маны) и сколько маны тратится на поддержание заклинаний, повешенных на этот unit.

В этой же части окна указывается оставшееся количество голов у многоголовых монстров.

В средней части окна (5) находится основная информация о боевой силе unit'а и его защищенности. Каждая золотая иконка означает удвоенное значение, это происходит, если запущены какие-то усиливающие unit'а заклинания, или у воюющих рядом с unit'ом бойцов есть особые способности, повышающие мощь сражающихся с ними подразделений, или у самого unit'а есть способности, повышающие его мощь. Или, если это герой, то каждый магический предмет, данный ему и увеличивающий его способности, также делает золотыми такое число иконок, на какое он увеличивает его способности. Каждая черная иконка показывает подавленные враждебным заклинанием характеристики unit'а (к примеру, если у unit'а изображенно три меча, и один из них - черный, то это значит, что каждый боец этого unit'а в данном сражении имеет атаку, равную 2).

Melee (6) - количество мечей в этой строчке показывает силу атаки unit'а в рукопашной. Причем большое значение имеет то, какими мечами сражается unit. Мечи бывают:

Простые - эти мечи самые слабые. К тому же они очень слабо действуют на unit'ы с Weapon Immunity. Имея простые мечи, навредить unit'у с невосприимчивостью к оружию можно, только навесив на свой unit специальное заклинание.

Или, если unit у вас ультраэлитарный, в этом случае тоже иногда удается нанести незначительные повреждения.

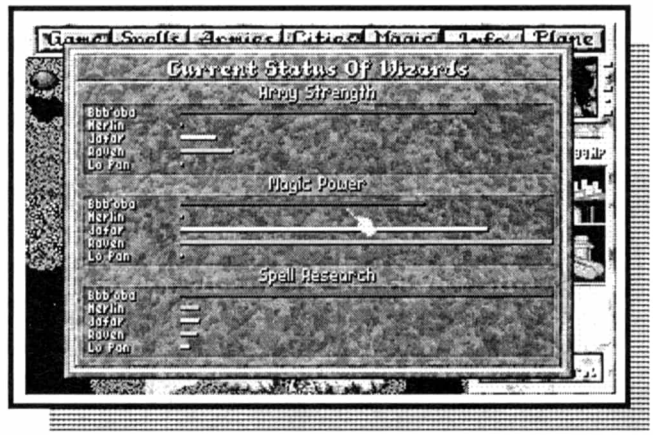
Магические - эти мечи сильнее обычных и позволяют unit'у сражаться с невосприимчивыми к оружию противниками.

Мифриловые - эти мечи еще сильнее и тоже позволяют разбираться с невосприимчивыми к оружию врагами.

Адамантовые - это самые мощные из мечей, и в умелых руках они способны наносить врагу просто несовместимые с жизнью повреждения. Эти мечи также наплевательски относятся к иммунитету на оружие.

Range (7) - количество значков в этой строчке показывает силу, с которой данный unit способен укорачивать жизнь противника на расстоянии. Оружие, необходимое в данном случае, это либо стрелы (изображение лука), либо камни (значок булыжника), либо магические атаки (изображен клубок плазмы).

Armor - в этой строке **(8)** показана бронезащищенность unit'а: чем сильнее броня, тем, соответственно, более философски он относится к атакам врагов. Правда, некоторые unit'ы способны либо половинить эту его уверенность, либо вообще игнорировать всю броню противника.



Горячая десятка волшебников. Займи верхнюю позицию

Resist (9) - сопротивляемость магии. Крестики, изображенные здесь, показывают силу, с которой данный unit сопротивляется попыткам с помощью магии прервать его бренное существование. Причем это относится практически ко всем видам магического воздействия на unit'а и к большинству магических способностей (типа огненного дыхания или яда).

Hits (10) - живучесть unit'а: чем больше сердечек, тем дольше враги могут наносить этому unit'у повреждения, не отправляя его в небытие. Здоровье unit'а в бою можно восстанавливать при помощи заклинаний (если он только не поднят из мертвых), некоторые обладают способностью регенерировать и восстанавливаются сами со временем, некоторые же сами умеют вытягивать жизнь из других.

После боя же бойцы сами со временем залечивают свои раны. Если же переместить их в город, тем более со спецпостройками или магией, ускоряющей выздоровление, либо поместить их в компанию с unit'ами, чьи способности ускоряют выздоровление, то этот процесс пойдет значительно быстрее.

Самая нижняя часть окна (11) показывает особые способности, присущие unit'у, и магические заклинания, повешенные на него. Некоторые заклинания придают unit'у особые способности. Тогда появляется несколько значков: значок, обозначающий заклинание, и значки, обозначающие способности. Если щелкнуть по значку заклинания левой кнопкой мыши, то появится окно, в котором вам будет предложено или оставить, или снять это заклинание. Если же щелкнуть правой кнопкой по любому элементу этого окна, то можно получить пояснения к нему. У героев в этой части окна отображаются также используемые ими магические предметы. Если значков в этом окне слишком много, то слева появляются две стрелки. Они позволяют осуществлять скроллинг этого окна. Полное описание спецвозможностей будет дано ниже.

Наконец, с помощью кнопки роспуска **(12)** вы можете расформировать данный unit. Либо с помощью кнопки **(13)** закончить просмотр.

Виды подразделений

Unit'ы можно условно подразделить на несколько категорий в зависимости от их способа перемещения, способа битвы и происхождения.

По способу перемещения

Во-первых, по способу перемещения это:

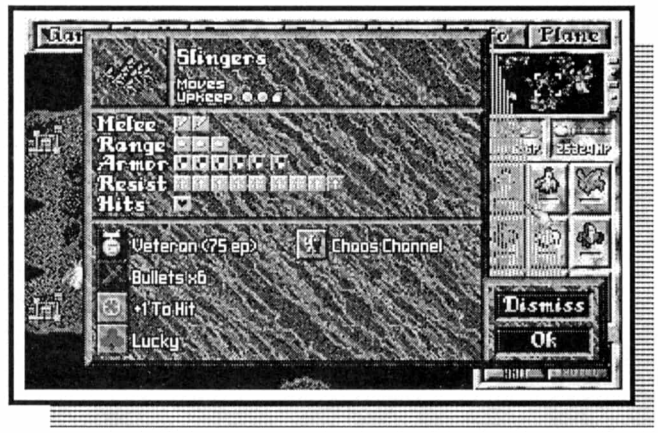
- **Пешие.** Эти unit'ы могут только ходить по земле и не могут пересекать водных пространств без посторонней помощи или без помощи магии.
- **Летающие.** Летающие unit'ы недоступны для рукопашных атак всех нелетающих бойцов. Эти последние могут их достать только за счет особых способностей, таких, как ядовитость, огненное дыхание, умение кидаться топорами перед рукопашным боем. Схватка в этом случае по виду похожа на обычную рукопашную, но на самом деле для атаки используется только особая способность или огонь стрелков. Правда, если летающий unit был связан магической паутиной, он становится уязвим для рукопашных атак. Если также летающий unit в рукопашной атакует пешего, то для атаки ему приходится снижаться, и атака проходит таким же образом, как между двумя пешими unit'ами. Летающие unit'ы спокойно перелетают через городские стены.
- **Плавающие.** Эти unit'ы могут ходить по земле и пересекать вплавь водные пространства. Исключение составляют все виды кораблей и плавающие острова - они могут только плавать, но зато они могут перевозить по воде сухопутные unit'ы. Внизу дана таблица грузоподъемности и боезапаса всех судов.

	Грузоподъемность	Боезапас
Trireme	2	
Galley	5	8 (стрел)
Warship	3	99 (камней)
Air Ships	0	10 (камней)
F. Islands	8	

По способу битвы

Во-вторых, unit'ы можно подразделить на стрелков, рукопашников и магов.

- **Рукопашники.** Эти unit'ы могут сражаться с противником, лишь подойдя к нему вплотную. И хотя зачастую они бывают довольно мощными, но без помощи магии, ограждающей их от стрелков, они обычно проигрывают в схватке сильным и опытным стрелкам. Исключение составляют рукопашные unit'ы, способные мгновенно перемещаться в любую точку или имеющие очень большую скорость.



Хоббиты-убийцы... Перекличка перед атакой

- Стрелки. Это наиболее смертоносные бойцы, в первую очередь, за счет того, что на атаку издалека никто не может ответить. Хорошие стрелки вполне способны добить даже очень мощных, но не стреляющих бойцов издалека, еще до того, как они успеют подойти. Стрелки, конечно, могут сражаться врукопашную, но в этом случае они, как правило, довольно слабы. Исключение составляют разве что некоторые из монстров и героев. Стрелков тоже можно разделить на несколько категорий по типу используемого ими дальнобойного вооружения. Это стрелы, камни и магические атаки. Атаки камнями и стрелами ослабляются за счет брони unit'а, то есть чем сильнее броня, тем слабее они действуют. При этом камни бьют сильнее, чем стрелы. Магическим же атакам противостоит сопротивляемость к магии unit'а.

- Маги. Эти unit'ы способны во время боя запускать определенные заклинания, причем монстры и герои зачастую имеют довольно солидный арсенал заклинаний. Большинство магов является также стрелками и может стрелять магией. При этом одни имеют ограниченное число магических зарядов и одно или несколько заклинаний, а другие - ограниченный запас маны на каждое сражение. Они могут потратить ее либо на стрельбу - и тогда с каждым выстрелом будет убывать запас маны, либо на запуск заклинаний, обычно из определенного списка - на заклинания тоже тратится мана. Правда, и здесь встречаются ограничения, и некоторые из магов либо не могут стрелять вообще, либо используют для стрельбы другое оружие, например, лук. Маги тоже способны сражаться врукопашную.

По происхождению

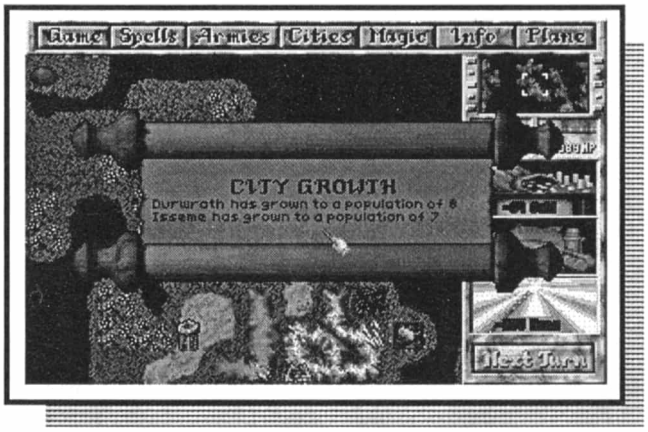
В-третьих, всех unit'ов можно разделить на войска одной из рас, героев и монстров.

Войска одной из рас

Эти войска требуют только еду и деньги. Лучше всего воевать именно этими войсками. Причем они, в свою очередь, делятся на наемников и обычные войска. Отличие наемников состоит в способе их приобретения. В какой-то момент игры, когда ваша слава становится достаточной, к вам начинают приходить подразделения с предложением нанять их за определенную сумму. Вы можете согласиться или отказаться. Но после того, как вы их наймете, разницы в том, купили вы их или построили в одном из городов, не будет никакой. Просто наемники, во-первых, появляются сразу, во-вторых, могут стоить дешевле, чем если строить аналогичные войска, а в-третьих, они могут принадлежать к расе, которая вообще отсутствует в зоне вашей досягаемости на обеих планетах. Наемники мирранских рас начинают появляться только тогда, когда вы попадете на Мирран и будете либо иметь там город, либо

держать одну из башен. А также в том случае, если в одном из городов у вас есть портал, позволяющий проходить между мирами.

Ввиду того, что особенности каждого подразделения в первую очередь зависят от расы, подробно каждое отдельное подразделение будет описано в разделе рас.



Больше народа, меньше кислорода

Для каждого unit'а этого вида очень важен уровень опыта, который он имеет. С ростом уровня опыта они получают звания, а с каждым новым званием они начинают точнее попадать по противнику, а также становятся сильнее. Все возможные звания (в иконке каждого unit'а стоит отметка, какого уровня данный unit - этот значок будет указан в скобках):

Elite (3 белых кружка)
Ultra elite (1 золотой кружок)
Champion (2 золотых кружка)
Recruit (нет значка)
Regular (1 белый кружок)
Veteran (2 белых кружка)

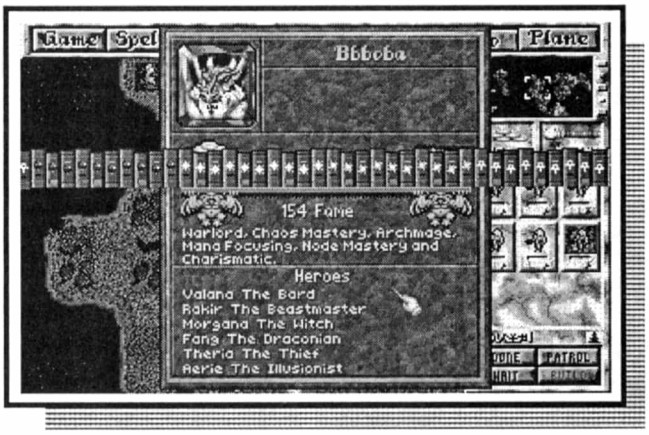
Предпоследнее звание ваши unit'ы могут получить только в том случае, если у вас повешено специальное заклинание, или у вас есть звание Warlord. А последнее - при соблюдении обоих этих условий.

Герои

Герои - это самые сильные существа в игре. Максимум их может быть шестеро. Получить их можно тремя способами. Их можно вызвать при помощи специальных заклинаний (после выполнения заклинания они выходят из вашего магического круга - интересно было бы узнать, откуда вы их вытаскиваете таким необычным способом). Можно также получить героев как приз после атаки на сооружение или ноду, при этом появляется сообщение, что после сражения вы освободили заключенного - это и будет ваш герой; зачастую удается вытащить очень даже полезного зека. И наконец, герой может просто прийти сам, прослышав о вашей славе. Такой герой первым делом требует аванс.

К примеру, очень часто бывает, что когда у вас накапливается в резерве сто или чуть больше золотых, к вам приходит герой с предложением помочь ему материально посредством этой самой сотни, и, соответственно, он поступает к вам на службу. Лучше его нанять - денег можно еще накопить, а герой лишним не бывает. Если покажет себя слабым, всегда можно будет уволить.

Герои могут быть какими угодно - летающими и пешими, стрелками, рукопашниками или магами. Плюс к этому, у них обычно бывает масса самых разных способностей. Но самое главное в героях - это их способность к самообразованию. С ростом уровня опыта растут и звания героя, а с каждым получением звания герой усиливает свои боевые характеристики и наращивает особые способности. Учитывая, что званий у героев - великое множество, можно себе представить, во что превратится этот вроде бы не очень сильный боец в отдаленном будущем.

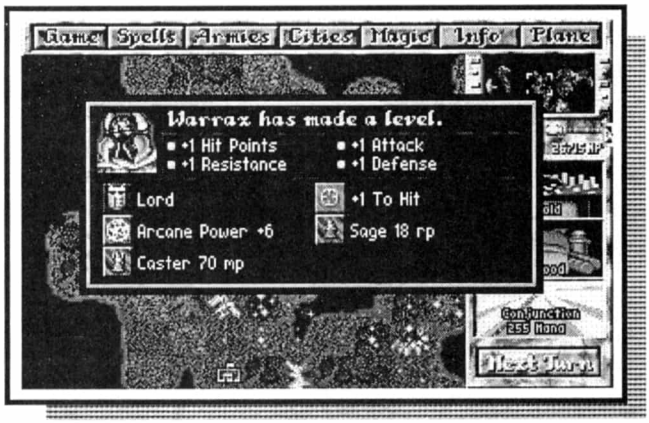


Нечего на зеркало пенять, коли рожа крива

Звания бывают следующими: **Hero, Myrmidon, Captain, Commander, Lord, Grand Lord, Super Hero** и **Demi God.** У героев тоже на иконках обозначается уровень их опыта, аналогично обычным unit'ам. Еще одна особенность героя: все его способности могут быть "супер" (такой особый крестик рядом с названием способности). Это значит, что данная его способность будет расти на 50% быстрее. Герои - это единственные из ваших unit'ов, которые могут использовать магические предметы, что тоже изрядно усиливает их мощь. Герои требуют на свое содержание деньги, правда, есть приятные исключения. Это герои со способностью Noble - они не только не берут денег, они вам сами их приносят. Есть среди героев и такие, которые требуют в оплату ману. Это Торин Избранный. Вызывается он особым заклинанием магии жизни и является наполовину монстром, наполовину героем.

Список героев, присутствующих в игре

Некоторых героев могут вызвать только колдуны, имеющие несколько книг определенных магий - это указано. Все герои с содержанием 10 являются супергероями. Способности некоторых героев могут варьировать - эту возможность мы указали как [Pick]. То есть благодаря ей герой может получить либо "супер" на свои способности, либо их усиление - это уже зависит от генерации героя игрой. Звездочка обозначает суперспособности.



Варракс поднялся, с чем мы его и поздравляем

Имя	Профессия	Содержание	Атака	Стрельба	Броня	Сопротивляемость магии	Максимальные повреждения	Особые способности
Brax	Dwarf	2	5	-	4	10	10	Constitution, Mountainer
Gunther	Barbarian	2	5	-	3	6	10	Might, Thrown 3
Zaldron	Sage	2	1	6m	4	6	5	Sage, Caster 7.5
B'Shan	Dervish	2	4	4a	4	6	6	Noble
Rakir	Beastmaster	2	5	-	4	6	7	Caster 5, Scouting 3, Forester
Valana	Bard	2	4	-	5	6	6	Caster 5, Leadership
Bahgtru	Orc Warrior	2	5	-	4	6	8	Mountainer, Thrown 3, [1 Pick]
Serena	Healer	2	3	6m	5	7	5	Caster 7.5, Healer, [1 Pick]
Shuri	Huntress	2	5	4a	3	6	7	Blademaster*, Path Finding
Theria	Thief	2	5	-	6	6	7	Agility* +1, Charmed
Greyfairer	Druid	3	1	8m	5	6	7	Caster 7, Scouting 3, Purify
Taki	War Monk	3	6	-	5	6	6	Agility, [1 Pick]
Reywind	Warrior Mage	3	4	4m	5	6	7	Caster 5, [1 Pick]
Malleus	Magician	3	1	7m	5	9	5	Arcane Power, Caster 10, [1 Pick], Flame Strike Spell

Имя	Профессия	Содержание	Атака	Стрельба	Броня	Сопротивляемость магии	Максимальные повреждения	Особые способности
Tumu	Assassin	3	3	-	5	6	6	Blademaster, Poison 5, [1 Pick]
Jaer	Wind Mage	4	1	6m	5	6	7	Caster 7, Wind Walking, [1 Pick]
Marcus	Ranger	4	6	5a	5	6	8	Scouting 2, Path Finding, Might, Caster 5
Fang	Draconian	4	7	-	5	6	8	Fire Breath 5, Might, [2 Picks], умеет летать
Morgana	Witch	4	1	8m	5	6	5	Charmed, Caster 5
Aureus	Golden One	4	6	6m	7	6	6	[2 Picks]
Shin Bo	Ninja	6	6	-	5	6	7	Invisibility, Blademaster, [2 Picks]
Spyder	Rogue	6	7	-	5	6	8	Leadership, Legendary*, [1 Pick]
Shalla	Amazon	6	7	-	4	6	8	Charmed, Thrown 4, Might, Blademaster, [1 Pick]
Yramrag	Warlock	6	1	8m	5	9	5	Caster 5, [1 Pick]
Mystic X	Unknown	6	5	5m	4	9	8	[4 Picks]

Имя	Профессия	Содержание	Атака	Стрельба	Броня	Сопротивляемость магии	Максимальные повреждения	Особые способности
Aerie	Illusionist	10	1	6m	4	6	5	Illusion, Caster 10, [2 Picks], Верховная магия
Deth Stryke	Swordsman	10	5	-	4	6	10	Armsmaster, Constitution, Might, Leadership, Legendary, [1 Pick]
Elana	Priestess	10	2	7m	5	6	5	Healer, Purify, Caster 10, Prayermaster, Charmed, Noble, Arcane Power, [1 Pick]
Roland	Paladin	10	9	-	5	6	8	Magic Immunity, First Strike, Armor Piercing,Healer, Legendary, Prayermaster, Might*, [1 Pick], магия жизни
Mortu	Black Knight	10	9	-	5	6	10	Magic Immunity, First Strike, Might, Constitution, Blademaster, Armor Piercing, [1 Pick]

Имя	Профессия	Содержание	Атака	Стрельба	Броня	Сопротивляемость магии	Максимальные повреждения	Особые способности
Alorra Elven	Archer	10	5	8a	6	6	6	Forester, Armsmaster, Charmed, Blademaster, [3 Picks], магия природы
Sir Harold	Knight	10	8	-	5	6	10	Leadership*, Legary*, Constitution, Noble, [1 Pick]
Rayashack	Necromancer	10	1	8m	5	6	5	Arcane Power, Caster 12, Life Steal, [2 Picks], магия смерти
Warrax	Chaos Warrior	10	8	8m	5	8	8	Caster 10, Arcane Power, Armor Piercing, Prayermaster, [3 Picks] магия хаоса
Torin	Chosen	10	12	-	7	12	12	Caster 5, Magic Immunity, Prayermaster*, Might*, Constitution, Leadership*, [2 Picks], вызывается заклинанием магии жизни Incarnation

Монстры

Монстры - это все существа, которых можно вызывать при помощи заклинаний. Они тоже могут быть очень и очень полезными unit'ами. Подробнее о монстрах написано ниже. Содержание монстров требует маны.

Войска противника

Если команда не является вашей, то вы все равно можете посмотреть, кто в нее входит, и кому она принадлежит, если щелкнете правой кнопкой мыши по этой команде. Чужие войска могут быть нескольких видов, а именно:

Войска других колдунов

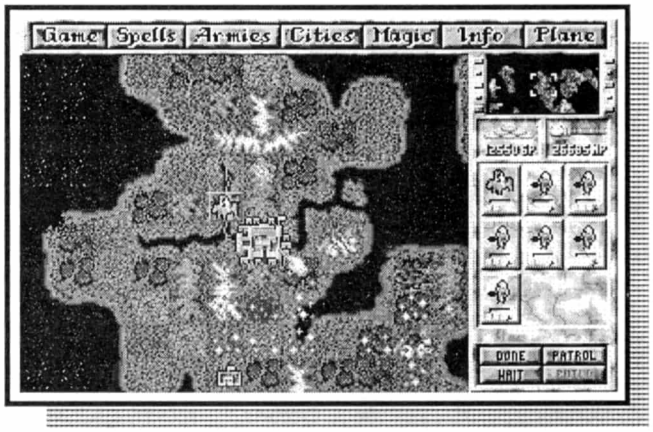
Среди них могут быть монстры, герои и войска рас. Подобные команды имеют цвет своего колдуна.

Праздно шатающиеся монстры (Rampaging Monsters)

Среди них могут быть только монстры. Эти войска появляются из любых охраняемых монстрами объектов. Если подобные монстры захватывают ваш город, то он либо превращается в руины, либо в логово монстров, либо просто исчезает. Правда, есть и другой вариант - это когда в городе разрушается часть зданий, и гибнет часть жителей, но город остается.

Рейдеры (Raiders)

Обыкновенные бандиты, которые шляются по вашим землям, среди них могут быть только войска рас. Рейдеров плодят любые свободные города. Поэтому, как вы сами понимаете, захват свободных городов не только восстанавливает ваше ощущение гармонии окружающего мира (зачем нужны города, от которых вам нет никакой пользы?), но и прямо необходим для обеспечения собственной безопасности. Если рейдеры захватят ваш город, то он превращается в свободный.



Пора отправляться в поход

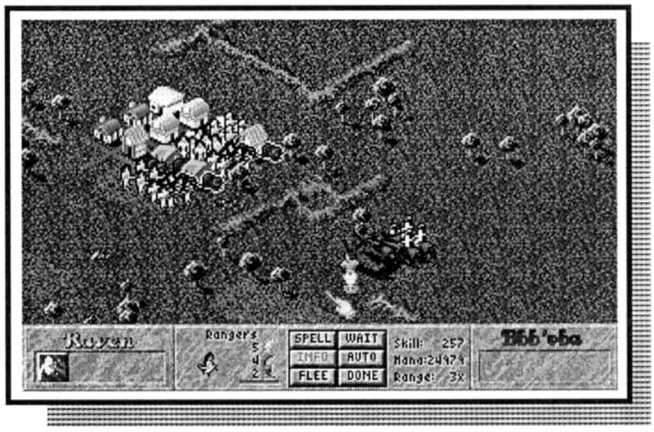
Сражения

После того, как на основной карте ваша команда нападает на кого-нибудь, то есть встает на клетку, где есть с кем подраться, вы попадаете в окно, где происходит сражение. Это окно состоит из нижеследующих элементов. Главное окно: здесь изображены все сооружения, местность и unit'ы - здесь, собственно, и происходит все сражение. Нижнее окно, которое содержит управляющие кнопки; в нем же отмечается информация о запущенных глобальных боевых заклинаниях, ходящем в данный момент unit'е и расходе вашей маны. И еще маленькое информационное окно, дающее вам краткую информацию о unit'е, на которого наведен в этот момент курсор мыши. Сам же бой проходит в стандартном пошаговом режиме: ваш ход (вы перемещаете всех своих unit'ов) сменяется ходом противника, и по новой. Причем первым начинает ход тот, кто обороняется, то есть, если вы напали на кого-нибудь, то первым ходить начнет ваш противник, и наоборот.

Главное окно

Здесь вы управляете сражением. Если вы хотите переключиться на какого-либо unit'а, надо щелкнуть по нему правой кнопкой мыши. Повторный щелчок правой кнопкой по уже включенному unit'у перекинет вас в окно unit'а, которое в принципе стандартно, кроме строчки Damage (повреждения). Эта строчка показывает число повреждений, нанесенных unit'у. Все заклинания, повешенные на этого unit'а, сразу проявляются в этом окне. Это окно можно получить и для вражеского unit'а, щелкнув по нему правой кнопкой.

После того, как мы включили unit'а, мы можем, во-первых, приказать ему идти, указав клетку, на которую он должен переместиться за данный ход. Если unit не может дойти до этой клетки за этот ход, то курсор принимает вид крестика, и никакого перемещения совершено не будет - здесь нельзя указывать маршрут. Причем тут имеет значение ландшафт, по которому осуществляется движение unit'а - он может либо ускорить, либо затормозить движение. Можем, во-вторых, приказать ему сражаться врукопашную, если рядом есть противник, или если он успел дойти до него, и у него еще остались очки на ход. Тогда курсор, наведенный на него, принимает вид скрещенных мечей (всего за один ход можно атаковать максимум дважды, вне зависимости от того, сколько у вас есть очков на ход - двенадцать или одно).



Был городок и нет городка.
Да ну и ладно, страна велика

В-третьих, можем приказать ему стрелять. Если unit умеет стрелять, надо навестись на unit противника, тогда курсор примет вид стрелы. После выстрела unit больше не сможет предпринимать никаких действий в этот ход. Поэтому, если вы хотите переместить его в другое место, то лучше сначала походить unit'ом, но так, чтобы осталось хотя бы пол-очка на движение, а потом стрелять. Все вышеуказанные действия осуществляются левым щелчком мыши.

Следует помнить, что во время любой рукопашной атаки первым бьет unit, который атакует, после этого то, что осталось от атакованного unit'а, ему отвечает. Поэтому следует стараться проводить бой так, чтобы ваши unit'ы атаковали первыми. Хотя некоторые unit'ы сами обладают способностью всегда атаковать первыми. Все особые способности, которые производят добавочные повреждения, unit отрабатывает до того, как, собственно, произойдет сама рукопашная.

Если вы напали на город, окруженный городской стеной, а ваши бойцы не умеют летать или проходить сквозь стены, тогда вам придется либо разнести кусок стены, либо атаковать город только через городские ворота. Следует помнить, что в город сможет войти только тот unit, который стоит прямо перед городскими воротами, а атаковать подразделения внутри города могут еще unit'ы, стоящие справа и слева от него. Естественно, что летающие и бестелесные unit'ы абсолютно не интересуются вопросом наличия стены и могут войти в город там, где вы посчитаете нужным. Если при атаке города ваши бойцы по нему как следует пробегутся, то потери в зданиях и среди мирных жителей будут максимальны.

Информационное окно

Это окно появляется в верхнем правом углу экрана, если навести курсор мыши на любого unit'а. В этом окне изображается: название unit'а, сила его рукопашной атаки, сила, с которой он стреляет, бронезащищенность, сопротивляемость магии, количество оставшихся ходов и способ перемещения, количество оставшейся маны и оставшихся выстрелов. А также полоской рядом со строчкой Hits показывается поврежденность unit'а.

Нижнее окно

Это окно содержит следующие элементы: управляющие кнопки, слева от них - информационное окошко активного в данный момент unit'а, справа - информация о расходе вашей маны. В крайнем правом углу находится информационное окно, в котором изображены все ваши запущенные боевые глобальные заклинания, а в левом углу - заклинания противника.

Ну кто же будет кастовать?
А нам на это наплевать

Управляющие клавиши

В атаке ифриты - злы и небриты

Spell (заклинание)

Нажатие этой кнопки приводит к применению заклинания. Вообще, заклинания во время боя могут применять все, кому не лень (при условии, что они умеют это делать), но каждый - только раз за раунд. Подобная способность есть у вас лично, у некоторых из ваших героев и у некоторых unit'ов. Если активный в данный момент unit - маг, и он не до конца исчерпал свой ход и запасы маны, а значит, еще может запускать заклинания, то появляется меню, где вы можете выбрать, кто сейчас запустит заклинание - он или вы. Выбрав, вы попадаете в книгу заклинаний, где сможете выбрать любое из заклинаний, на которые у вас или у него хватает маны. Если вы захотите с помощью боевого заклинания вызвать на подмогу какого-нибудь элементаля или другие одноразовые войска, то следует помнить, что больше девяти unit'ов вы контролировать не можете.

Поэтому, если у вас уже девять Uni'tов, то элементаля вам не видать. Когда вы выбираете заклинание, требующее дополнительной маны, после выбора заклинания вам предложат указать, сколько маны вы даете в добавление, чтобы усилить заклинание (просто мышкой установите соответствующую длину полоски в этом меню и щелкните на Ok). Если ваше заклинание не глобальное, то вам придется указать, по кому вы бы его хотели запустить. В том случае, если вы передумали его запускать, в нижнем правом углу появляется кнопка **Cancel** (отмена) - она отменяет запуск этого заклинания.

Info (информация)

Эта кнопка выдает информацию о заклинаниях, повешенных на тот или иной город или глобально, которые могут оказывать влияние на исход боя. Также, если нет никаких запущенных глобальных заклинаний, а сражение идет в ноде, здесь высвечивается какая-то информация про ноду. К сожалению, нам не удалось это проверить, но существует предположение, что это информация о том, в каком состоянии нода способна отбивать ваши заклинания, а в каком будет пропускать.

Flee (бежать)

Эта кнопка не для героев, хотя что делают все храбрые люди, когда они оказываются в меньшинстве? После нажатия этой кнопки вас спросят, действительно ли вы хотите бежать. Когда вы согласитесь бежать, то вы, во-первых, потеряете Fame'ы, а, во-вторых, часть unit'ов. Каждый unit имеет шанс убежать, равный 25%, герой - 50%. Если вы играете на одном из двух первых уровней сложности, то герой убегает всегда.

Wait (подождать)

Если нажать эту кнопку, то сменится активный unit, теперь им будет следующий по очереди еще не ходивший unit. Эта кнопка полезна в том случае, если по какой-то причине обычный порядок перебора вас не устроил (к примеру, вам хочется сначала произвести все дистанционные атаки, а уже потом нападать врукопашную). Ведь реально большинство людей не шарит мышкой по экрану, выясняя, кто ходил, а кто еще нет. Нет, они просто перебирают все войска, спокойно выбирая, кем походить.

Auto (авто)

Нажав эту кнопку, вы теряете контроль над событиями, и компьютер за вас продолжает бой. Нажимать эту кнопку следует только в случае вашего многократного превосходства в силе, так как компьютер первым делом поведет все не стреляющие unit'ы в лобовую атаку и без проблем может потерять часть, а то и все ваши войска. Если вы хотите отключить автоматический режим, надо просто снова нажать на эту копку.

Done (сделано)

Если по каким-то своим причинам вы считаете, что этому unit'у не следует больше ничего делать в этот ход, а очки на движение у него еще остались, можете смело жать эту кнопку - будет считаться, что все действия в этот ход unit сделал.

Информация по расходу маны

Как уже было сказано, эти строчки находятся справа от управляющих кнопок.

Skill (мастерство)

Здесь указано количество маны, которое вы можете потратить на заклинания в этой схватке. После запуска каждого заклинания оно уменьшается.

Mana (мана)

Это общее количество маны, которая у вас есть (общее количество мана-кристаллов). Потратить ману в долг невозможно, и если вы израсходовали всю ману, то даже при оставшемся Skill'е заклинания вы больше запускать не сможете.

Range (дальность)

Запуск заклинаний за пределами вашей столицы требует дополнительных затрат на пересылку заклинания в точку боя - чем дальше, тем дороже. Эта строка как раз и указывает коэффициент увеличения затрат на заклинание. Правда, если у вас будет звание Channeler, то эта строчка не будет иметь для вас никакого значения, и затраты маны на бой будут осуществляться таким образом, как будто вы сражаетесь в своей столице.

Окошко активного unit'а

В этом окне отображается активный в данный момент unit, сила атак unit'а, количество оставшихся ходов и нанесенные unit'у повреждения. Если щелкнуть правой кнопкой мыши по этому окну, то можно получить информационное окно unit'а.

Окошки слева и справа

Если вы или ваш противник запускаете какое-нибудь заклинание-эффект, которое будет иметь влияние на многих или некоторое время, то в этих окошках появляется иконка, обозначающая это заклинание. Если щелкнуть по ней правой кнопкой мыши, то можно получить пояснение по этому заклинанию.

Расы

Расы в игре можно разделить на Мирранские и Арканские. Расы, живущие на Мирране, на первых порах полезней большей части Арканских, и большинство из них способно давать своему повелителю ману наряду с деньгами, едой и продукцией. Правда, высокие эльфы Аркана тоже способны давать ману. Большинство рас способно строить только часть зданий. Если раса не способна построить какое-либо здание, то она, естественно, не может строить все остальные здания, для возведения которых требуется его наличие.

Все расы имеют фиксированный стандартный прирост, но у некоторых рас он отличается от среднего. Если такие отличия есть, то это будет указано. В описание войск каждой расы включено описание и относительно мирных unit'ов, чтобы не создавать для них отдельную группу. Описание всех дается для начального уровня. В графе "Скорость" указан тип перемещения, обозначающийся разными буквами: л - летающий, п - плавающий, х - ходячий.

Расы Аркана

Barbarian (варвары)

Прирост (+20) за ход. Варвары не могут строить гильдию друидов, собор и университет. Фермеры производят 2 еды и 1/2 продукции, работники производят 2 продукции. Все бойцы этой расы обладают способностью кидаться топорами во время рукопашной.

Самым мощным подразделением среди варваров по праву являются берсеркеры. Этот unit - один из самых мощных в игре благодаря своей особой способности бросать топоры и тому, что на клетке их шестеро. Они могут даже охотиться на летающих драконов только за счет своей особой способности.

Войска

Unit	Кол. бойцов в подразделении	Скорость	Содержание	Стоимость	Атака	Атака на расстоянии	Броня	Защищенность от магии	Живучесть	Особые способности
Spearmen (копейщики)	8	1x	1еды	15	1	0	2	5	1	Thrown 1
Swordsmen (мечники)	6	1x	1еды 1золота	30	3	0	2	5	1	Large Shield Thrown 1
Bowmen (лучники)	6	1x	1еды 1золота	30	1	1 (лук)	1	5	1	
Shaman (шаман)	4	1x	1еды 1золота	50	2	2 (магическая атака)	3	7	1	Healer Purify
Berserkers (берсеркеры)	6	1x	1еды 3золота	120	7	0	3	7	3	Thrown 3
Trireme (трирема)	1	2п	1еды 2золота	60	6	0	4	4	10	
Galley (галера)	1	3п	1еды 2золота	100	8	2 (лук)	4	6	20	
Warship (военный корабль)	1	4п	1еды 4золота	160	10	10 (камни)	5	7	30	Long Range
Settlers (переселенцы)	1	1x	1еды 2золота	60	0	0	1	5	10	Create outpost

Gnoll (Гнолли)

Прирост гноллей (-10) за ход, но это только уменьшение базового прироста. Просто они будут медленнее плодиться. Гнолли не строят парфеноны, библиотеки и гильдии Animist. Фермеры производят 2 еды и 1/2 продукции, работники - 2 продукции.

Довольно неудобная раса. Но на начальном этапе развития они очень даже хороши, и их копейщики, мечники и алебардщики совсем даже неплохо могут захватывать свободные города еще в самом начале игры, так как чисто физически эти подразделения у них самые сильные. Да и войска у гноллей относительно дешевые.

Войска

Unit	Кол. бойцов в подразделении	Скорость	Содержание	Стоимость	Атака	Атака на расстоянии	Броня	Защищенность от магии	Живучесть	Особые способности
Spearmen (копейщики)	8	1x	1еды	10	3	0	2	4	1	
Swordsmen (мечники)	6	1x	1еды 1золота	20	5	0	2	4	1	Large Shield
Bowmen (лучники)	6	1x	1еды 1золота	30	3	1(лук)	1	4	1	
Halberdiers (алебардщики)	6	1x	1еды 1золота	40	6	0	3	4	1	Negate First Strike
Wolf Riders (наездники на волках)	4	3x	1еды 2золота	100	7	0	3	4	5	
Settlers (переселенцы)	1	1x	1еды 2золота	60	2	0	1	4	10	Create outpost
Trireme (трирема)	1	2п	1еды 2золота	60	6	0	4	4	10	
Galley (галера)	1	3п	1еды 2золота	100	8	2(лук)	4	6	20	

Halfling (полурослики - хоббиты)

Они не могут строить университеты, конюшни, гильдии оружейников. Фермеры производят 3 еды 1/2 продукции, работники 2 продукции. Все подразделения у полурослико на редкость удачливы.

Войска

Unit	Кол. бойцов в подразделении	Скорость	Содержание	Стоимость	Атака	Атака на расстоянии	Броня	Защищенность от магии	Живучесть	Особые способности
Spearmen (копейщики)	8	1x	1еды	15	1	0	2	6	1	Lucky
Swordsmen (мечники)	8	1x	1еды 1золота	30	2	0	2	6	1	Large Shield Lucky
Bowmen (лучники)	6	1x	1еды 1золота	45	1	1 (лук)	1	6	1	Lucky
Shaman (шаман)	4	1x	1еды 1золота	75	1	2 (магическая атака)	3	8	1	Healer, Lucky Purify
Settlers (переселенцы)	1	1x	1еды 2золота	90	0	0	1	6	10	Create outpost Lucky
Slingers (пращники)	8	1x	1еды 2золота	100	1	2 (камни)	2	6	1	Lucky
Trireme (трирема)	1	2п	1еды 2золота	60	6	0	4	4	10	

Самые мощные из бойцов у полурослико - это пращники. Реально пращники являются самыми мощными немагическими стрелками в игре. Благодаря тому, что их восемь в unit'е, они кидаются камнями, и у них есть полезная для боя особая способность. Достигнув высокого уровня опыта, они способны эффективно разбираться с любыми не Missiles Immunity противниками.

High Elf (высшие эльфы)

Высокие эльфы дают 1/2 маны с каждой тысячи жителей. Не могут строить парфеноны и морские гильдии. Фермеры производят 2 еды и 1/2 продукции, работники - 2 продукции.

У высоких эльфов прекрасные войска лучников. Они имеют самую мощную стрелковую атаку, и если их уровень довольно высок, и на них навешены какие-нибудь усиливающие удар заклинания, то ими можно нести даже небесных драконов. Ведь лучников абсолютно не волнует их иммунитет к магии.

Войска

Unit	Кол. бойцов в подразделении	Скорость	Содержание	Стоимость	Атака	Атака на расстоянии	Броня	Защищенность от магии	Живучесть	Особые способности
Spearmen (копейщики)	8	1x	1еды	15	1	0	2	6	1	Forester
Swordsmen (мечники)	6	1x	1еды 1золота	30	3	0	2	6	1	Large Shield Forester
Longbowmen (лучники с большим луком)	6	1x	1еды 2золота	80	1	3 (лук)	2	6	1	Forester
Halberdiers (алебардщики)	6	1x	1еды 2золота	60	4	0	3	6	1	Negate First Strike Forester
Cavalry (кавалерия)	4	2x	1еды 2золота	60	4	0	2	6	3	Forester First Strike
Magicians (волшебники)	4	2x	1еды 4золота	180	1	5 (магическая атака)	3	10	1	Forester FireBall Spell Missiles Immunity
Settlers (переселенцы)	1	1x	1еды 2золота	90	0	0	1	4	10	Create outpost Forester
Elven Lords (лорды эльфов)	4	2x	1еды 4золота	160	5	0	4	9	3	Forester First Strike Armor Piercing
Pegasi (наездники на пегасах)	2	3л	1еды 4золота	160	5	3	4	8	5	Scouting 2
Catapult (катапульта)	1	1x	1еды 2золота	100	0	10 (камни)	2	4	10	Wall Crusher Long Range
Trireme (трирема)	1	2п	1еды 2золота	60	6	0	4	4	10	
Galley (галера)	1	3п	1еды 2золота	100	8	2 (лук)	4	6	20	
Slingers (пращники)							2	6	1	Lucky

High Men (высшие люди)

Люди не могут строить фантастические конюшни. Фермеры дают 2 еды и 1/2 продукции, работники - 2 продукции.

У людей самые мощные бойцы - это рыцари. Они являются одними из сильнейших бойцов в игре. Ну, а их нечувствительность к магии вообще превращает их в очень опасных противников. Рыцарей можно вынести только за счет грубой силы - или стреляя из обычного оружия. Поэтому почти все магические стрелки против них практически безоружны. Волшебники людей тоже неплохи. Они сильнее волшебников других рас, так как их больше на клетке.

Войска

Unit	Кол. бойцов в подразделении	Скорость	Содержание	Стоимость	Атака	Атака на расстоянии	Броня	Защищенность от магии	Живучесть	Особые способности
Spearmen (копейщики)	8	1x	1еды	10	1	0	2	4	1	
Swordsmen (мечники)	6	1x	1еды 1золота	20	3	0	2	4	1	Large Shield
Bowmen (лучники)	6	1x	1еды 2золота	30	1	1 (лук)	1	4	1	
Cavalry (кавалерия)	4	2x	1еды 1золота	40	4	0	2	4	3	First Strike
Pikemen (пикейщики)	8	1x	1еды 2золота	80	5	0	3	5	1	Negate First Strike Armor Piercing
Priests (жрецы)	4	1x	1еды 2золота	100	3	4 (магическая атака)	4	7	1	Healing, Purify Healing Spell
Magicians (волшебники)	6	1x	1еды 3золота	120	1	5 (магическая атака)	3	8	1	Missile Immunity FireBall Spell
Engineers (строители)	6	1x	1еды 1золота	40	1	0	1	4	1	Construction Wall Crusher
Settlers (переселенцы)	1	1x	1еды 2золота	60	0	0	1	6	10	Create outpost
Paladins (рыцари)	4	2x	1еды 4золота	200	6	0	5	8	4	Magic Immunity Holy Bonus Armor Piercing First Strike
Catapult (катапульта)	1	1x	1еды 2золота	100	0	10 (камни)	2	4	10	Wall Crusher Long Range
Trireme (трирема)	1	2п	1еды 2золота	60	6	0	4	4	10	
Galley (галера)	1	3п	1еды 2золота	100	8	2 (лук)	4	6	20	
Warship (военный корабль)	1	4п	1еды 4золота	160	10	10 (камни)	5	7	30	Long Range

Klackon (клаконы)

Прирост (-10) за ход. Если клаконы являются вашей основной расой, то у них наблюдается уменьшение бунтарей на две тысячи. То есть у другой расы при прочих равных было бы уже две тысячи бунтарей, а у них - ни одного. Они не могут строить гильдии мудрецов, верфи и храмы. Фермеры производят 2 еды и 1/2 продукции, работники - 3 продукции.

Клаконы не являются чрезмерно выгодной расой, но бойцы у них самые бронированные, а их жуки являются хорошими бойцами. Они неплохо атакуют и выдерживают массу попаданий.

Войска

Unit	Кол. бойцов в подразделении	Скорость	Содержание	Стоимость	Атака	Атака на расстоянии	Броня	Защищенность от магии	Живучесть	Особые способности
Spearmen (копейщики)	8	1x	1еды	20	1	0	4	5	1	
Swordsmen (мечники)	6	1x	1еды 1золота	40	3	0	4	5	1	Large Shield
Halberdiers (алебардщики)	6	1x	1еды 2золота	80	1	0	5	5	1	
Engineers (строители)	6	1x	1еды 2золота	60	4	0	1	5	1	Construction Wall Crusher
Settlers (переселенцы)	1	1x	1еды 3золота	120	0	0	1	5	10	Create outpost
Stag Beetle (большой жук)	1	2x	1еды 4золота	160	15	0	7	6	21	Fire Breath 5
Trireme (трирема)	1	2п	1еды 2золота	60	6	0	4	4	10	

Lizardmen (человекоящерицы)

Прирост {+}10 за ход. Человекоящерицы не могут строить гильдии друидов, гильдии мудрецов, парфеноны, гильдии корабелов, военный колледж и строительный двор. Фермеры производят 2 еды и 1/2 продукции, работники -2 продукции.

Главное достоинство этой расы - в том, что все unit'ы у них умеют плавать. Javelineers у них - мощные стрелки и по силе стрельбы не уступают эльфийским лучникам. Правда, чаще промахиваются при стрельбе с большого расстояния, но по силе рукопашной атаки, живучести и броне они их превосходят. Кроме того, огнедышащие драконочерепахи также чрезвычайно полезные бойцы, и тоже плавучие.

Войска

Unit	Кол. бойцов в подразделении	Скорость	Содержание	Стоимость	Атака	Атака на расстоянии	Броня	Защищенность от магии	Живучесть	Особые способности
Spearmen (копейщики)	8	1п	1еды	10	1	0	3	4	2	
Swordsmen (мечники)	6	1п	1еды 1золота	20	3	0	3	4	2	
Halberdiers (алебардщики)	6	1п	1еды 1золота	40	4	0	4	4	2	Negate First Strike
Javelineers (пиконосцы)	6	1п	1еды 2золота	80	4	3 (лук)	4	5		
Shaman (шаман)	4	1п	1еды 2золота	60	2	2 (магическая атака)	3	6	2	Healer Purify
Settlers (переселенцы)	1	1п	1еды 3золота	120	0	0	2	4	20	Create Outpost
Dragon Turtle (драконья черепаха)	1	1п	1еды 2золота	100	10	0	8	8	15	Fire Breath 5
Trireme (трирема)	1	2п	1еды 2золота	60	6	0	4	4	10	

Nomad (кочевники)

Прирост (-10) за ход. Кочевники дают вам +50% торговой надбавки к выплатам за торговлю. Эта добавка аналогична добавочной добавке от дорог и суммируется с ней. Кочевники не могут строить морские гильдии и магические гильдии. Фермеры производят 2 еды и 1/2 продукции, работники производят 2 продукции.

У кочевников много лучников, но все они недостаточно мощны (одни слабо стреляют, других маловато в unit'e). Неплохие ребята - всадники на грифонах, они летают и мощны в рукопашной.

Войска

Unit	Кол. бойцов в подразделении	Скорость	Содержание	Стоимость	Атака	Атака на расстоянии	Броня	Защищенность от магии	Живучесть	Особые способности
Spearmen (копейщики)	8	1x	1еды	10	1	0	2	4	1	
Swordsmen (мечники)	6	1x	1еды 1золота	20	3	0	2	4	1	Large Shield
Bowmen (лучники)	6	1x	1еды 2золота	30	1	1 (лук)	1	4	1	
Horsebowmen (конные лучники)	4	1x	1еды 2золота	60	4	2	2	4	3	
Pikemen (пикейщики)	8	1x	1еды 2золота	80	5	0	3	5	1	Negate First Strike Armor Piercing
Rangers (рейнжеры)	4	2x	1еды 3золота	120	4	3	4	6	2	Forester Mountainer
Priests (жрецы)	4	1x	1еды 2золота	100	3	4 (магическая атака)	4	7	1	Healen, Purify Healing Spell
Settlers (переселенцы)	1	1x	1еды 2золота	60	0	0	1	4	10	Create outpost
Griffins (всадники на грифонах)	2	2п	1еды 4золота	200	9	0	5	7	10	Armor Piercing First Strike
Trireme (трирема)	1	2п	1еды 2золота	60	6	0	4	4	10	
Galley (галера)	1	3п	1еды 2золота	100	8	2 (лук)	4	6	20	

Orc (орки)

Орки могут строить все. Фермеры производят 2 еды, 1/2 продукции, работники производят 2 продукции.

Орки - довольно средняя раса, и у них нет особенно сильных бойцов. Они слабоваты, так что выносить их - не очень большая проблема. Единственные сильные волшебники среди всех рас.

Войска

Unit	Кол. бойцов в подразделении	Скорость	Содержание	Стоимость	Атака	Атака на расстоянии	Броня	Защищенность от магии	Живучесть	Особые способности
Spearmen (копейщики)	8	1x	1еды	10	1	0	2	4	1	
Swordsmen (мечники)	6	1x	1еды 1золота	20	3	0	2	4	1	Large Shield
Bowmen (лучники)	6	1x	1еды 1золота	30	1	1 (лук)	1	4	1	
Halberdiers (алебардщики)	6	1x	1еды 1золота	40	4	0	4	5	1	
Cavalry (кавалерия)	4	2x	1еды 1золота	40	4	0	2	4	3	
Shaman (шаман)	4	1x	1еды 2золота	60	2	2 (магическая атака)	3	6	1	Healer Purify
Magicians (волшебники)	4	1x	1еды 3золота	120	1	5 (магическая атака)	3	8	1	Missiles Immunity FireBall Spell
Engineers (строители)	6	1x	1еды 1золота	40	1	0	1	4	1	Construction
Settlers (переселенцы)	1	1x	1еды 2золота	60	0	0	2	4	20	Create Outpost
Wyvern Riders (наездники на вувернах)	2	3п	1еды 4золота	200	5	0	**5**	7	10	Poison 6
Catapult (катапульта)	1	1x	1еды 2золота	100	0	10 (камни)	**2**	4	10	Wall Crusher
Trireme (трирема)	1	2п	1еды 2золота	60	6	0	4	4	10	
Galley (галера)	1	3п	1еды 2золота	100	8	2 (лук)	4	6	20	
Warship (военный корабль)	1	4п	1еды 4золота	160	10	10 (камни)	5	7	30	Long Range

Расы Миррана

Beastmen (зверелюди)

Зверелюди дают 1/2 маны с каждой тысячи жителей. Они не могут строить фантастические конюшни, верфи, военные колледжи. Фермеры производят 2 еды и 1/2 продукции, рабочие 2 продукции.

У зверелюдей весьма неплохи минотавры, у них приличная рукопашная атака и - что важно - они выдерживают много попаданий. Правда, они чересчур медленные, и для их эффективного использования было бы полезно магически ускорить их и прикрыть от стрелков.

Войска

Unit	Кол. бойцов в подразделении	Скорость	Содержание	Стоимость	Атака	Атака на расстоянии	Броня	Защищенность от магии	Живучесть	Особые способности
Spearmen (копейщики)	8	1x	1еды	20	2	0	2	5	2	
Swordsmen (мечники)	6	1x	1еды 1золота	40	4	0	2	5	2	Large Shield
Bowmen (лучники)	6	1x	1еды 2золота	60	2	1 (лук)	1	5	2	
Halberdiers (алебардщики)	6	1x	1еды 2золота	80	5	0	3	5	2	
Priests (жрецы)	4	1x	1еды 2золота	150	4	4 (магическая атака)	4	8	2	Healen, Purify Healing Spell
Magicians (волшебники)	4	1x	1еды 4золота	180	2	5 (магическая атака)	3	9	2	Missiles Immunity Fire Ball Spell
Engineers (строители)	6	1x	1еды 2золота	60	2	0	1	5	2	Construction Wall Crusher
Settlers (переселенцы)	1	1x	1еды 3золота	120	1	0	1	5	20	Create Outpost
Catapult (катапульта)	1	1x	1еды 2золота	100	0	10 (камни)	2	4	10	Wall Crusher Long Range
Centaurs (кентавры)	4	2x	1еды 2золота	100	3	2 (лук)	**3**	5	3	
Manticores (мантикоры)	2	2п	1еды 4золота	160	5	0	**3**	6	7	Scouting 2 Poison 6
Minotaurs (минотавры)	2	1ч	1еды 4золота	200	12	0	4	7	12	Large Shield
Trireme (трирема)	1	2п	1еды 2золота	60	6	0	4	4	10	

Dark Elf (темные эльфы)

Прирост (-20) за ход. Темные эльфы дают 1 единицу маны с каждой тысячи жителей. Они не могут строить соборы и морские гильдии. Фермеры производят 2 еды и 1/2 продукции, работники производят 2 продукции. Все подразделения темных эльфов способны стрелять магией.

У темных эльфов просто фантастический unit - чернокнижники. У них - мощнейшая магическая атака: они могут запускать очень мощное заклинание Doombolt. Оно не идет ни в какое сравнение с огненным шаром, который могут вызывать волшебники у других рас. Одна проблема - они выдерживают маловато попаданий. Правда, известны случаи, когда чернокнижники высокого уровня умудрялись выжить после удара великого червя.

Войска

Unit	Кол. бойцов в подразделении	Скорость	Содержание	Стоимость	Атака	Атака на расстоянии	Броня	Защищенность от магии	Живучесть	Особые способности
Spearmen (копейщики)	8	1x	1еды	25	1	1 (магическая атака)	2	7	1	
Swordsmen (мечники)	6	1x	1еды 1золота	50	3	1 (магическая атака)	2	7	1	Large Shield
Halberdiers (алебардщики)	6	1x	1еды 2золота	100	4	1 (магическая атака)	3	7	1	
Cavalry (кавалерия)	4	2x	1еды 2золота	100	4	1 (магическая атака)	2	7	3	First Strike
Priests (жрецы)	4	1x	1еды 4золота	200	3	6 (магическая атака)	4	10	1	Healen, Purify Healing Spell
Settlers (переселенцы)	1	1x	1еды 3золота	150	0	0	4	8	10	Create Outpost
Nightblades (лезвия ночи)	4	1x	1еды 3золота	120	4	0	3	7	1	Invisibility Poison 1
Warlocks (чернокнижники)	4	1x	1еды 5золота	240	1	7 (магическая атака)	4	9	1	Doombolt Spell
Nightmares (ночные кошмары)	2	3п	1еды 4золота	160	8	5 (магическая атака)	4	8	10	Scouting 2
Catapult (катапульта)	1	1x	1еды 2золота	100	0	10 (камни)	2	4	10	Wall Crusher Long Range
Trireme (трирема)	1	2п	1еды 2золота	60	6	0	4	4	10	
Galley (галера)	1	3п	1еды 2золота	100	8	2 (лук)	4	6	20	

Draconian (Дракониды)

Прирост (-20) за ход. Дракониды не могут строить фантастические конюшни, морские гильдии и механические гильдии. Фермеры производят 2 еды и 1/2 продукции, работники производят 2 продукции. Все подразделения этой расы способны выдыхать пламя.

У драконидов неплохи волшебники благодаря тому, что они летают (пешим бойцам их не достать). Неплох летучий корабль (опять же благодаря тому, что летает). Правда, если сделать летающим военный корабль любой другой расы, то он будет гораздо мощнее летучего корабля.

Войска

Unit	Кол. бойцов в подразделении	Скорость	Содержание	Стоимость	Атака	Атака на расстоянии	Броня	Защищенность от магии	Живучесть	Особые способности
Spearmen (копейщики)	8	2л	1еды	25	1	0	3	6	1	Fire Breath 1
Swordsmen (мечники)	6	2л	1еды 1золота	50	3	0	3	6	1	Fire Breath 1 Large Shield
Bowmen (лучники)	6	2л	1еды 1золота	45	1	1 (лук)	4	6	1	Fire Breath 1
Halberdiers (алебардщики)	6	2л	1еды 2золота	100	4	0	2	6	1	
Shaman (шаман)	4	2л	1еды 2золота	75	2	2 (магическая атака)	4	8	1	Healer Purify
Magicians (волшебники)	4	2л	1еды 4золота	180	1	5 (магическая атака)	4	10	1	Missiles Immunity FireBall Spell
Settlers (переселенцы)	1	1л	1еды 3золота	150	0	0	2	6	10	Create Outpost
Doom Drakes (драконы ужаса)	2	3л	1еды 4золота	160	8	0	**3**	9	10	Scouting 2 Fire Breath 6
Air Ship (летучий корабль)	1	4л	1еды 4золота	200	5	10 (камни)	**5**	8	20	Scouting 2 Wall Crusher
Trireme (трирема)	1	2п	1еды 2золота	60	6	0	4	4	10	
Galley (галера)	1	3п	1еды 2золота	100	8	2 (лук)	4	6	20	

Dwarven (Гномы)

Прирост (-20) за ход. Гномы удваивают получаемую с полезных ископаемых продукцию и налоговые выплаты золота. Они не строят парфеноны, верфи, конюшни и университеты. Фермеры производят 2 еды и 1/2 продукции, работники производят 3 продукции.

Гномы - прекрасная раса, хотя бы благодаря тому, что любой их повелитель почти не знает проблем с наличностью - денег они приносят просто горы. Из бойцов у них неплохи молоторукие. При достаточной магической подкачке эти ребята способны вынести даже драконов. Также неплоха у гномов паровая пушка, она при большом уровне опыта очень даже неплохо отстреливает разнообразные крупные мишени и значительно превосходит катапульты других рас, которые относятся к этому же классу вооружения.

Войска

Unit	Кол. бойцов в подразделении	Скорость	Содержание	Стоимость	Атака	Атака на расстоянии	Броня	Защищенность от магии	Живучесть	Особые способности
Swordsmen (мечники)	6	2л	1еды	50	3	0	2	5	2	Large Shield Mountaineer
Halberdiers (алебардщики)	6	2л	1еды 2золота	100	4	0	3	5	2	Mountaineer
Engineers (строители)	6	1х	1еды 2золота	40	1	0	1	5	2	Construction, Mountaineer Wall Crusher
Settlers (переселенцы)	1	1х	1еды 3золота	150	0	0	1	5	20	Create outpost
Hammerhands (молоторукие)	6	1х	1еды 4золота	160	8	0	4	9	4	Mountaineer
Golem (голем)	1	1х	1еды 4золота	200	12	0	2	9	12	Mountaineer Death Immunity
Steam Cannon (паровая пушка)	1	1х	1еды 4золота	180	0	12 (камни)	8	15	20	Mountaineer
Trireme (трирема)	1	2п	1еды 2золота	60	6	0	4	4	10	

Troll (тролли)

Прирост (-20) за ход. Тролли не могут строить фантастические конюшни, гильдии шахтеров, гильдии мудрецов и верфи. Фермеры производят 2 еды и 1/2 продукции, работники производят 3 продукции. Почти все подразделения троллей способны регенерировать.

Тролли - прекрасная в боевом отношении раса, в первую очередь за счет того, что они способны регенерировать. Эта их способность позволяет, во-первых, практически не иметь потерь, а во-вторых, дает возможность во время боя восстанавливать unit до полного числа, не прибегая к заклинаниям (просто уходя от рукопашной). Чисто физически тролли тоже неплохи: у них сильная атака, и они могут выдерживать очень много повреждений даже без учета их способности к регенерации. Самое смешное, что самый дорогой unit у троллей регенерировать не умеет и потому не идет ни в какое сравнение с военными троллями. Военные тролли, если ими правильно пользоваться, способны справиться практически со всеми не стреляющими подразделениями, которые могут предоставить другие расы. Правда, с некоторыми - только благодаря своей способности восстанавливаться на поле боя и достаточной для уклонения от рукопашной скорости.

Войска

Unit	Кол. бойцов в подразделении	Скорость	Содержание	Стоимость	Атака	Атака на расстоянии	Броня	Защищенность от магии	Живучесть	Особые способности
Spearmen (копейщики)	4	2x	1еды	30	3	0	2	7	4	Regeneration
Swordsmen (мечники)	4	1x	1еды 2золота	60	5	0	2	7	4	Large Shield Regeneration
Halberdiers (алебардщики)	4	1x	1еды 3золота	120	6	0	3	7	4	Regeneration Negate First Strike
Shaman (шаман)	4	1x	1еды 4золота	180	4	2 (магическая атака)	3	8	4	Healer, Purify Regeneration
Settlers (переселенцы)	1	1x	1еды 4золота	180	0	0	1	7	30	Create Outpost Regeneration
War Trolls (военные тролли)	4	2x	1еды 4золота	160	8	0	**4**	8	5	Regeneration
War Mammont (военные мамонты)	2	2x	1еды 5золота	240	10	0	**6**	8	12	Wall Crusher First Strike
Trireme (трирема)	1	2п	1еды 2золота	60	6	0	4	4	10	

Особые способности

У большинства unit'ов есть особые способности, которые позволяют им либо более мощно сражаться, либо быть более живучими или защищенными, либо производить какие-нибудь особые, не свойственные другим unit'ам действия, и т. д., и т. п. Некоторые из этих способностей врожденные, некоторые придаются unit'у при помощи заклинаний или магических предметов. Врожденные способности удобнее, так как их невозможно уничтожить никакими рассеивающими магию заклинаниями. Большинство атакующих способностей проявляется только в рукопашной схватке и не влияет на стрельбу. Если рядом со способностью стоит число, то оно указывает, с какой силой действует эта способность. Все атаки и воздействия газов идут перед началом собственно рукопашной, яды и прикосновения действуют одновременно с атакой.

Общие способности

Regeneration (регенерация) - unit'ы, обладающие этой способностью, могут регенерировать во время сражения. Таким unit'ом можно напасть на врага, получив в результате некоторые повреждения и потери, а потом просто бегать им по полю боя, не вступая в рукопашную до тех пор, пока все бойцы в нем не восстановятся. Затем можно снова навалиться восстановленной командой на ослабленного предыдущей атакой врага. У unit'ов с этой способностью есть и другая замечательная особенность: если их убивают в бою, но бой все равно выигран, то они оживают. Если же их всего лишь ранят, то они сразу же после боя полностью восстанавливаются. Убить наверняка такой unit можно только определенными заклинаниями: это Cracks Call, Disintegrate и Dispel Evil. Если unit был полностью добит одним из этих заклинаний, то даже после победы он не оживет.

Meld With Node (таять в ноде) - unit, обладающий этой способностью, может качать ману из нод. Это только Magic Spirit и Guardian Spirit.

Thrown (бросание) - unit, обладающий этой способностью, может закидывать противника топорами перед самым началом рукопашной. То есть когда этот unit атакует кого-нибудь, то противник получает сначала повреждения от удара топорами, а потом от атаки. Такого рода воздействие уменьшает броня противника.

Large Shield (большой щит) - эта способность увеличивает броню unit'а на два против дистанционной стрельбы.

Healer (лекарь) - все подразделения, которые находятся в одной команде с unit'ом, обладающим этой способностью, восстанавливаются быстрее - после каждого сражения они сразу же восстанавливаются на 25%.

Purify (очищать) - unit'ы, обладающие этой способностью, могут очищать местность от загрязнений.

Long Range (большая дальность) - дальность эффективной стрельбы этого unit'а увеличивается на единицу.

Create Outpost (возвести заставу) - unit с этой способностью может основать город. Эта способность имеется только у переселенцев.

Non Corporeal (бестелесный) - для unit'ов, обладающих этой способностью, ходьба по любому ландшафту стоит только 1/2 очка на перемещение. И на них слабо действует магическая паутина. Они свободно преодолевают городские стены.

To Hit (к попаданию) - эта способность увеличивает шанс unit'а нанести повреждения.

Fire Breath (огненное дыхание) - unit'ы, обладающие этой способностью, способны выдыхать пламя. Атака пламенем идет до начала собственно рукопашной. Эту атаку уменьшает сопротивляемость к магии.

Poison Immunity (иммунитет к ядам) - unit'ы, обладающие этой способностью, нечувствительны к ядам.

Stoning Immunity (иммунитет к окаменеванию) - unit'ы, обладающие этой способностью, не чувствительны к атакам, превращающим в камень.

Rocks (камни) - это, собственно, не способность, а показатель боезапаса у кидающихся камнями unit'ов. Это число указывает, сколько камней может издалека кинуть unit в одном сражении. Причем пока камни не кончатся, он может бросать только камни. Камни, которые кидает этот unit, не может остановить заклинание Guardian Wind.

Mountainer (альпинист) - unit'ы, обладающие этой способностью, не теряют скорости при ходьбе по горам.

Wall Crusher (стенодробила) - unit'ы, обладающие этой способностью, могут проламывать городские стены.

Fire Immunity (иммунитет к огню) - unit'ы, обладающие этой способностью, не подвержены воздействию огненных заклинаний и огнедышащим атакам.

Cause Fear Spell (заклинание, вызывающее страх) - если атаковать unit, обладающий этой способностью, то атакующий боец может испугаться и не пойти в атаку. Если же атакует сам unit, обладающий такой способностью, то он может настолько перепугать противника, что тот не станет контратаковать.

Poison (яд) - unit'ы, обладающие этой способностью, добавочно к атаке еще и травят противника ядом. То есть либо сопротивляемость unit'а окажется достаточной, чтобы отбить эту атаку, либо unit'у будут причинены повреждения. Число повреждений записано рядом со способностью.

Doom Gaze (газ ужаса) - этот газ наносит повреждения в любом случае. То есть число, стоящее рядом с газом, показывает, столько будет причинено повреждений помимо атаки.

Death Gaze (газ смерти) - unit, на который нападет противник, обладающий этой способностью, должен либо защититься, либо умереть.

Stoning Gaze (газ окаменевания) - unit, атакованный противником с такой способностью, должен либо защититься, либо окаменеть.

Immolation (огненная аура) - вокруг unit'а с этой способностью существует огненная аура, и любой, кто сражается с этим unit'ом, получает дополнительно четыре магические атаки. Атаки эти складываются с основной атакой.

Caster [количество маны] - рядом с этой способностью записано количество маны, которое этот unit может потратить на заклинания во время боя. У монстров эти заклинания ограничены рамками их родной магии. Герои же могут запускать не только свои фирменные заклинания, но и все ваши. Если героя с этой способностью разместить возле вашей крепости, то половина его маны перейдет в ваш Skill.

Missiles Immunity (иммунитет к метательному орудию) - по unit'у, обладающему этой способностью, бесполезно стрелять из пращи или из лука - в него просто нельзя попасть из этого оружия. Данная способность дает unit'у 50 единиц защиты против стрелковых атак, но если стрелковая атака мощнее, то эта способность пробивается. Эта способность также не действует против камней, которые могут кидать гиганты, колоссы, катапульты, паровые пушки, военные корабли и воздушные корабли.

Illusions Immunity (иммунитет к иллюзиям) - unit'ы, обладающие этой способностью, не замечают никаких иллюзий. То есть они видят невидимые unit'ы и могут по ним стрелять. На них слабо действуют иллюзорные атаки.

Cold Immunity (иммунитет к холоду) - на эти unit'ы не действуют все виды морозильных атак.

Death Immunity (иммунитет к магии смерти) - эти unit'ы не подвергаются воздействию магии смерти.

Create Undead (творить живых мертвых) - эти unit'ы способны поднимать своих врагов из мертвых.

Weapon Immunity (иммунитет к оружию) - этому unit'у нельзя повредить простыми мечами. Но на атаки монстров это не распространяется. Такая способность дает unit'у 10 щитов против атаки простыми мечами. Если unit уже их имеет, то она не дает ничего.

Life Steal (воровство жизни) - unit'ы, обладающие этой способностью, могут вылечивать свои повреждения, высасывая жизнь из врагов. Причем враги, убитые подобными unit'ами, вполне могут возвратиться к жизни в виде оживших мертвецов (не зомби, а то же подразделение, только неживое и служащее вам).

Undead (оживший мертвец) - эта способность появляется у всех оживших мертвецов. Она означает, что этот unit теперь обладает всеми стандартными иммунитетами монстров черной магии, т. е. иммунитетами ко всем видам отравляющих веществ, холоду, магии смерти и верховной магии.

Spells (заклинание) - число выстрелов магией у стреляющих магией unit'ов.

Plane Shift (сдвиг реальности) - unit'ы, обладающие этой способностью, могут осуществлять переход между Мирраном и Арканом без помощи специальных заклинаний или сооружений, в любой момент.

Armor Piercing (проламывание брони) - unit'ы с этой способностью половинят броню противника. То есть их атакам противостоит только половина брони противника.

First Strike (первый удар) - эти unit'ы, вне зависимости от того, они напали или на них напали, первыми наносят удар.

Summon Demons (вызвать демонов) - такая способность есть только у лорда-демона. Это просто означает, что во время боя он может вызывать демонов. Количество демонов записано рядом.

Teleporting (телепортация) - unit'ы с этой способностью в состоянии перемещаться в любой конец карты. При этом они тратят за перемещение только одно очко на движение.

Resistance To All (защита на всех) - если в команде есть unit с этой способностью, то у всех unit'ов в команде повышаются на единицу все защитные способности.

Holy Bonus (премиальное благословение) - если в команде есть unit с этой способностью, то у всех unit'ов в команде броня, атака и защита от магии повышаются на единицу.

Dispel Evil (развоплощать зло) - unit, обладающий этой способностью, может иногда полностью выбивать слабых бойцов хаоса и смерти только за счет этой способности.

Forester (обитатель лесов) - unit'ы, обладающие этой способностью, не тормозятся при прохождении лесов.

Stoning Touch (прикосновение, превращающее в камень) - если unit'у с подобной способностью удается пробиться сквозь сопротивляемость к магии кого-то из бойцов атакуемого им unit'а, то тот мгновенно превращается в камень. Срабатывает эта способность одновременно с рукопашной.

Web Spell (заклинание паутины) - эта способность означает, что unit может запустить заклинание магической паутины из арсенала магии природы. На это способны только гигантские пауки.

Merging (прокапываться) - эта способность аналогична телепортации. Только здесь unit способен мгновенно прокопаться к противнику. А так все то же самое. Этой способностью обладает только великий червь.

Illusion (иллюзия) - unit, обладающий этой способностью, полностью игнорирует броню врага, и поэтому, атакуя, всегда наносит какие-нибудь повреждения. Этой способностью в игре обладают только пара элементалей верховной магии да один из героев.

Invisibility (невидимость) - невидимость - это иллюзия, и если unit'ы, с которыми сражается невидимый боец, не имеют иммунитета к иллюзиям, то они его не видят. Правда, если среди них есть кто-нибудь, способный видеть сквозь иллюзии, то они его увидят. Но стрелять по невидимому бойцу смогут только невосприимчивые к иллюзиям бойцы. К тому же в невидимого бойца на единицу труднее попасть любым оружием в рукопашной или издалека. Невидимого бойца противник не видит на карте.

Wind Walking (путешествие с ветром) - unit, обладающий этой способностью, способен нести с собой всю команду по воздуху (во время сражения эта способность не работает) с той скоростью, с которой он сам перемещается.

Lightning (молния) - обладатель этой способности перед началом рукопашной бьет своего противника молнией с силой, которая указана рядом со способностью. Причем этот удар молнией половинит броню противника.

Magic Immunity (иммунитет к магии) - unit'ы с этой способностью нечувствительны к магии. Правда, эта способность дает unit'у только 50 единиц защиты против стрельбы магией. Если мощность магического выстрела сильнее, то он пробивает иммунитет к магии. Иммунитет к магии помогает также против большинства особых способностей (типа огненного дыхания или окаменевания). Но иммунитет к магии не означает иммунитета к иллюзиям, навеваемым магией (имеется в виду невидимость, а не атака с помощью иллюзий).

Healing Spell (заклинание лечения) - unit с этой возможностью может запускать заклинание лечения из арсенала магии жизни.

FireBall Spell (заклинание "огненный шар") - unit с этой способностью умеет запускать заклинание "огненный шар" из арсенала магии хаоса. Правда, он не может вкачивать в него ману.

Scouting (разведчик) - эта способность увеличивает кругозор unit'а. Он начинает замечать врагов и открывать местность на число клеток, обозначенное при указании этой способности.

Negate First Strike (отмена первого удара) - на обладателей этой способности не действует способность первого удара. Если они атакуют первыми unit, обладающий способностью первого удара, то, несмотря на это свойство противника, они все равно атакуют первыми.

Construction (конструкция) - обладатели этой способности умеют строить дороги.

DoomBolt Spell (заклинание гибельного удара) - обладатель этой способности может запускать заклинание гибельного удара из арсенала магии хаоса.

Lucky (везунчик) - unit'ы, обладающие этим свойством, получают по единице ко всем способностям, включая атаку, броню и защиту от магии.

Barbarian (варвар) - это на самом деле не способность, а шутка со стороны создателей игры. Иногда, когда записанные игры из одной версии игры переносятся в другую, характеристики некоторых unit'ов могут оказаться больше, чем это возможно для них в данной версии игры. Тогда этот unit получает картинку героя и эту способность. Что-то типа "компьютер - тоже не дурак". Сделано это, по-видимому, для любителей ломать игрушки и делать себе бесконечно мощных бойцов, но иногда срабатывает и в случае "правоверных игроков".

Геройские способности

Leadership (руководство) - атака всех unit'ов, которые сражаются вместе с этим героем, возрастает на число, изображенное рядом с этой способностью. Эта способность растет на единицу после двух повышений звания героя.

Constitution (телосложение) - эта способность увеличивает защиту героя. Она растет с каждым повышением звания героя на 1.

Might (сила) - эта способность повышает атаку героя в рукопашной, растет с каждым повышением звания героя на 1.

Arcane Power (мощь Аркана) - усиливает силу стрельбы героя, растет с каждым повышением звания героя на 1.

Prayermaster (специалист по молитвам) - все защитные способности unit'ов, которые сражаются вместе с этим персонажем, возрастают на число, указанное рядом с обозначением этой способности. Она растет на единицу с каждым повышением звания героя.

Noble (дворянин) - этот герой вам ничего не стоит, да еще и приносит по 10 золотых с тех, кого он от вашего имени берет под добровольную защиту.

Arrows (стрелы) - это указатель боезапаса стрел у стреляющих ими героев.

Agility (проворство) - эта способность повышает броню героя, растет она на единицу с каждым новым званием.

Charming (очаровашка) - герои, владеющие этим умением, никогда не проваливают защитных способностей.

Blademaster (спец. по оружию) - эта способность повышает точность героя (To Hit), растет на единицу с каждыми двумя повышениями звания героя.

Sage (мудрец) - этот герой приносит вам дополнительные очки на разработку заклинаний (Research). Эта способность растет на 3 единицы с каждым повышением звания героя.

Legendary (легендарный) - с каждым получением этим героем нового звания ваша известность вырастает на величину, указанную рядом с обозначением этой способности. Она возрастает на 3 единицы с каждым новым званием.

Armsmaster (тренер по военному искусству) - все войска, которые стоят вместе с ним на одной клетке, повышают каждый ход свой уровень опыта на величину, указанную рядом с обозначением этой способности. Она растет на 2 с каждым новым званием.

Магия

Магия в этой игре разделена на несколько типов, и от того, с каким типом мы имеем дело, зависит принцип действия заклинаний этой магии, особенности воздействия этих заклинаний и специфика их применения. Всего магий шесть. Если заклинание можно запустить и в бою, и на главной карте, то его цена указывается через /. Заклинания бывают нескольких видов: это заклинания вызова (Summoning), специальные заклинания (Special Spells), городские заклинания (City Spells), эффекты (Enchantment) и заклинания, вешаемые (unit Spells) на unit'ы. Заклинания этих типов вы можете запускать на основной карте и во время боя. Если вы не меняли порядок записи заклинаний в основных опциях, то именно на эти типы они и подразделяются в вашей магической книге. Кроме этого, есть еще боевые заклинания (Combat Spells). Они в основном ударные и могут запускаться только во время боя.

Магия Аркана (Arcane Spells)

Магия Аркана - это те заклинания, которые будут у вас в любом случае, вне зависимости от того, сколько и каких книг вы будете иметь. Это необходимый минимум.

Магический дух (Magic Spirit)

Стоимость: 30 **Поддержание:** 1
Вызвать магического духа.

Рассеять магию (Dispel Magic)

Стоимость: 10+мана **Поддержание:** нет
Развеять магию на одном вражеском unit'е в бою.

Вызвать пентаграмму (Summoning Circle)

Стоимость: 50 **Поддержание:** нет
Это заклинание перекидывает пентаграмму в другой город. Оно очень полезно при совместном использовании со словом отзыва верховной магии. Вместе они позволяют прекрасно телепортировать ваших unit'ов между всеми вашими городами. И не стоит бояться перемещать свою пентаграмму в города, которые недостаточно защищены. Если враги захватят тот город, куда вы перебросили свою пентаграмму, то она просто вернется в вашу столицу.

Освободить от чар территорию (Disenchant Area)

Стоимость: 50+мана **Поддержание:** нет
Развеивает все вражеские заклинания в месте сражения. Лучше всего прменяется при максимальной накачке.

Отозвать героя (Recall Hero)

Стоимость: 20 **Поддержание:** нет
Выдергивает героя из битвы в город, где стоит ваша пентаграмма.

Засечь магию (Detect Magic)

Стоимость: 200 **Поддержание:** 3
Показывает все заклинания, которые запускают другие колдуны. Если нажать кнопку Magic, то вверху камня каждого колдуна будет указано, какое заклинание он запускает в данный момент, и после запуска заклинаний вызова и заклинаний, запускаемых на города другими колдунами, к вам придет сообщение. О запуске глобальных заклинаний вы получаете сообщение в любом случае, и без этого заклинания.

Создать магический предмет (Enchant Item)

Стоимость: ? **Поддержание:** нет
Это заклинание позволяет вам создать простенький магический предмет для использования

вашими героями. Из предметов лучше всего создавать различную бижутерию, шлемы, накидки и т. п. Их бывает трудно найти, а хотя бы одно место под них у каждого героя зарезервировано. После запуска заклинания возникнет окошко, где вы сможете точно указать, какой же именно предмет вам нужен.

Вызвать героя (Summon Hero)

Стоимость: 300 **Поддержание:** нет

Это заклинание вызывает простого героя.

Осведомленность (Awareness)

Стоимость: 500 **Поддержание:** 3

Это заклинание показывает положение всех городов в обоих мирах.

Распыление (Disjunction)

Стоимость: 200+мана **Поддержание:** нет

Это заклинание позволяет вам рассеять одно чужое глобальное заклинание. Заклинание довольно капризное, и перед тем ходом, в который, по вашим прикидкам, оно запустится, желательно записаться, и если заклинание не сработает с первого раза, то это совсем не значит, что оно не сработает со второго или третьего.

Творить артефакт (Create Artifact)

Стоимость: ? **Поддержание:** нет

Это заклинание позволяет вам создать довольно мощный магический предмет для того, чтобы им могли пользоваться ваши герои. Здесь также лучше творить бижутерию, шлемы, накидки и т. п., но также и неплохое оружие, и броню, и волшебные предметы. То же окошко выбора, что и при Enchant Item.

Вызвать чемпиона (Summon Champion)

Стоимость: 750 **Поддержание:** нет

Это заклинание вызывает вам более богатого способностями героя, чем обычное заклинание вызова героя.

Заклинание повелителя (Spell of Mastery)

Стоимость: 5000 **Поддержание:** - а зачем?

Развоплощает всех вражеских колдунов и приводит вас к победе. Если вы увидели, что кто-то из конкурентов запустил это заклинание, то немедленно либо рассеивайте его, либо выносите этому колдуну город, где находится его крепость.

Заклинание возвращения (Spell of Return)

Стоимость: 1000 **Поддержание:** нет

Это заклинание возвращает развоплощенных колдунов обратно к жизни в один из оставшихся у них городов. Это заклинание вам предложат запустить, когда вас развоплотят.

Заклинания природы (Nature Spells)

Это магия природы. Правда, природе здесь выделен довольно ограниченный кусок. Это заклинания, связанные с землей и водой. Кроме того, эти заклинания позволяют обеспечивать довольно мощную физическую защиту unit'ов и производить разнообразные преобразования ландшафта и полезных ископаемых.

Earth to Mud (землю в грязь)

Стоимость: 15 **Поддержание:** нет

Превращает кусок местности площадью 5x5 в толстый слой липкой грязи до конца битвы. В результате все нелетающие и телесные unit'ы не могут двигаться по площади, пораженной этим заклинанием, быстрее, чем по одной клетке за ход. Это заклинание неплохо применять, когда у вас имеются стреляющие unit'ы, а у противника - пешие, но с большой скоростью. Если они не попадают на пораженный участок, то начинают обходить его. А если попадают, то, в первую очередь, стараются с него сойти. А если успеть быстро перекрыть несколькими заклинаниями всю площадь перед своими стрелками, то противник превратится в медленно ползущую безобидную мишень.

Resist Elements (сопротивление первоэлементам)

Стоимость: 5/25 **Поддержание:** 1

Повышает сопротивляемость unit'а к заклинаниям и дает дополнительную защиту против основных магий хаоса и природы.

Wall of Stone (каменная стена)

Стоимость: 50 **Поддержание:** нет

Это заклинание создает вокруг любого своего города каменную стену. После того, как стена появится, она не будет ничем отличаться от любой обычной стены и станет, как и эта последняя, требовать 2 золотых на содержание.

Giant Strength (гигантская сила)

Стоимость: 8/40 **Поддержание:** 1

Увеличивает атаку unit'а в рукопашной на 1. Максимальную пользу от этого заклинания можно получить, если использовать его для unit'ов, которых на клетке несколько, так как атака будет усилена у каждого из бойцов, составляющих unit. И если их, к примеру, шестеро, то это будет довольно весомой прибавкой в силе.

Web (паутина)

Стоимость: 10 **Поддержание:** нет

Unit опутывается крепкой магической паутиной и остается неподвижным до тех пор, пока он не разрушит эту паутину. Заклинание спешивает летающие unit'ы до конца битвы, и в этом случае любой из пеших unit'ов может их атаковать. Заклинание плохо действует на

бестелесные unit'ы. Это заклинание является необыкновенно полезным для уничтожения мощных летающих бойцов, например, драконов. Пока он лежит неподвижный, спутанный сетью, его можно спокойно расстрелять издалека. Да и даже после того, как он освободится от сети, его все равно можно будет атаковать пешими unit'ами. Снять негативный эффект этого заклинания со своего unit'а можно, запустив заклинание, разрушающее магию.

War Bears (боевые медведи)

Стоимость: 70 **Поддержание:** 2

Вызывает боевых медведей.

Stone Skin (каменная кожа)

Стоимость: 10/50 **Поддержание:** 1

Увеличивает бронезащиту unit'а на 1. Это заклинание также лучше использовать для командных unit'ов.

Water Walking (прогулка по воде)

Стоимость: 50 **Поддержание:** 1

Разрешает unit'у ходить по воде. Очень полезное и дешевое заклинание, позволяет вашим unit'ам обходиться без помощи кораблей. Оно, конечно, не приносит таких преимуществ, как заклинание, дающее unit'ам умение летать, зато его поддержание стоит дешевле, и можно спокойно навесить его даже на несколько команд.

Sprites (духи леса)

Стоимость: 100 **Поддержание:** 3

Вызывает духов леса.

Earth Lore (предания земли)

Стоимость: 30 **Поддержание:** нет

Полностью открывает карту, находящуюся в окне. Когда это заклинание готово, компьютер спрашивает вас, где бы вы хотели его запустить, вы проматываете карту в ту точку, где желаете увидеть ландшафт, города и полезные ископаемые, и окончательно запускаете его левым щелчком мыши. В результате весь кусок карты, находящийся в окне, станет видимым.

Cracks Call (вызвать разлом)

Стоимость: 20 **Поддержание:** нет

Вызывает трещины в земле на той клетке, по которой было запущено заклинание. В результате, если там был кусок стены, то он обрушится, а если там стоял какой-нибудь unit, то он может или остаться без повреждений, или быть полностью уничтоженным, провалившись в разлом с возможностью 25%. Причем когда unit убит этим заклинанием, то даже если он способен регенерировать, после победы он не появится.

Nature's Eye (глаза природы)

Стоимость: 75 **Поддержание:** 1

Увеличивает расстояние, с которого город может замечать чужие unit'ы на 4 квадрата во всех направлениях.

Ice Bolt (ледяной удар)

Стоимость: 10+мана **Поддержание:** нет

Роняет на unit ледышку, которая вызывает магическую атаку холодом с силой 5. Каждая добавочная единица маны увеличивает повреждения на 1. Заклинание хорошо тем, что позволяет закачать в него много маны (соответственно, увеличив его силу), но, к сожалению, неэффективно против unit'ов с иммунитетом к холоду.

Giant Spiders (гигантские пауки)

Стоимость: 200 **Поддержание:** 4

Вызывает гигантских пауков.

Change Terrain (изменить местность)

Стоимость: 50 **Поддержание:** нет

Позволяет изменять любую местность на карте. Заклинание способно превратить любую пустыню, болото, холмы, тундру в поля, превращать лес в поля и наоборот, превращать вулканы в горы, горы в холмы. Особенно полезно это заклинание для увеличения максимального количества населения в городе. Ведь если превратить всю местность вокруг города в поля, то в городе можно будет иметь популяцию больше, чем это возможно изначально. К тому же, если вокруг вашего города нет леса, то вы не можете строит лесопилку, а вместе с ней, и еще множество зданий. Данное заклинание - единственный способ помочь подобному горю.

Pathfinding (нахождение тропинок)

Стоимость: 50 **Поддержание:** 1

Это заклинание дает unit'у способность Pathfinding.

Cockatrices (кокатрисы)

Стоимость: 275 **Поддержание:** 8

Вызывает кокатрис.

Transmute (превращать)

Стоимость: 60 **Поддержание:** нет

Позволяет превращать полезные ископаемые: уголь в алмазы, железо в золото и серебро в мифрил и обратно. Естественно, что у себя их лучше изменять в сторону большей полезности, а у противника - наоборот. Трудно передать наслаждение, получаемое в тот момент, когда довольно денежное месторождение алмазов у противника превращается в обыкновенный уголь.

Nature's Cures (лечение природы)

Стоимость: 75 **Поддержание:** нет
Полностью лечит все unit'ы, находящиеся на клетке.

Basilisk (василиск)

Стоимость: 325 **Поддержание:** 7
Вызывает василиска.

Elemental Armor (броня стихий)

Стоимость: 35/175 **Поддержание:** 5
Дает мощное увеличение сопротивляемости магии, а броне - защищенность против основных магий хаоса и природы.

Petrify (окаменевание)

Стоимость: 35 **Поддержание:** нет
Это заклинание превращает врага в камень, но работает оно крайне нестабильно.

Stone Giant (каменный гигант)

Стоимость: 450 **Поддержание:** 9
Вызывает каменного гиганта.

Iron Skin (железная кожа)

Стоимость: 40/200 **Поддержание:** 5
Делает металлической кожу unit'а, что серьезно увеличивает его броню. Броня увеличивается на 4.

Ice Storm (ледяной шторм)

Стоимость: 200 **Поддержание:** нет
Вызывает ледяной град на unit'ы, находящиеся на клетке. Каждый атакуется с силой шести атак.

Earthquake (землетрясение)

Стоимость: 200 **Поддержание:** нет
Вызывает землетрясение во вражеском городе. Каждое здание имеет десять процентов шансов быть уничтоженным. То же касается и всех нелетающих unit'ов, размещенных в городе.

Gorgons (горгоны)

Стоимость: 600 **Поддержание:** 15
Вызывает горгон.

Move Fortress (передвинуть крепость)

Стоимость: 200 **Поддержание:** нет

Перекидывает крепость мага в другой город, который при этом, соответственно, становится столицей. Единственный способ избавиться от излишнего внимания вражеских колдунов к вашей столице - перекинуть свою крепость в какой-нибудь город, о котором они предположительно ничего не знают.

Gaia's Blessing (благословение природы)

Стоимость: 300 **Поддержание:** 3

Увеличивает количество еды, получаемой с города, и делает возможным самопроизвольное исчезновение пачкалки и превращение пустыни в поля.

Earth Elemental (земляной элементаль)

Стоимость: 60 **Поддержание:** нет

Вызывает земляного элементаля во время сражения.

Regeneration (регенерация)

Стоимость: 60/300 **Поддержание:** 10

Это заклинание дает unit'у способность регенерировать.

Behemoth (бегемот)

Стоимость: 700 **Поддержание:** 15

Вызывает бегемота.

Entangle (путалка)

Стоимость: 50 **Поддержание:** нет

Все вражеские летающие unit'ы теряют единицу скорости каждый ход. Это прекрасное средство превратить даже самый мощный unit в неподвижную мишень, а потом его можно будет спокойно расстреливать. Если запустить это заклинание не сразу, а дождавшись, когда у противника останется 0 очков на ходьбу, то он тут же замрет.

Nature Awareness (сообщение природы)

Стоимость: 800 **Поддержание:** 7

Это заклинание открывает всю карту на обоих мирах.

Call Lightning (вызов молнии)

Стоимость: 60 **Поддержание:** нет

Пока работает это заклинание, по противнику каждый ход произвольно бьет несколько молний. Очень приятное заклинание. Можно просто бегать по кругу от противника или стоять себе преспокойно перед стенами города, а заклинание будет выносить врага без каких-либо дополнительных затрат. А если применить его летающим бойцом против пешего противника, не умеющего стрелять, то тогда победа почти у вас в кармане, и даже драться не надо. Главное, чтобы вашего бойца не сбили при помощи заклинаний, и не стоит нападать на рыцарей - их магией не испугаешь.

Colossus (колосс)

Стоимость: 800 **Поддержание:** 17

Вызвать колосса.

Earth Gate (ворота земли)

Стоимость: 259 **Поддержание:** 5

Создает в городе ворота земли. Через эта ворота можно перебросить unit в любой другой город с такими же воротами в этом мире. Достаточно только указать unit'у, куда двигаться, и он сам пройдет через ворота. Это заклинание полезно вешать на пограничные города и на города, производящие вам бойцов. Тогда у вас не будет лишних проблем с передислокацией новых бойцов в район боевых действий.

Herb Mastery (господство над растениями)

Стоимость: 1000 **Поддержание:** 10

Все unit'ы мага, запустившего заклинание, полностью вылечиваются в конце каждого хода.

Great Wyrm (великий червь)

Стоимость: 1000 **Поддержание:** 20

Вызывает великого червя.

Nature's Wrath (гнев природы)

Стоимость: 1250 **Поддержание:** 10

Все колдуны, пользующиеся магией хаоса или смерти на глобальной карте, подвергаются за это обструкции. Все их нелетающие и не бестелесные unit'ы имеют 10-процентный шанс умереть, а здания в их городах - 5-процентный шанс разрушиться.

Верховная магия (Sorcery Spells)

На самом деле, название этой магии переводится как колдовство, но "магическое колдовство" или "колдовская магия" - это немного не звучит. Поэтому ввиду особенностей заклинаний этой магии мы в данном описании называем ее "верховной". Заклинания этой магии фокусируются на силах воздуха и иллюзий, а также на противостоянии другим магиям или их подчинении.

Resist Magic (сопротивляемость магии)

Стоимость: 5/25 **Поддержание:** 1

Увеличивает на 3 единицы сопротивляемость ко всем видам магии или магических атак.

Dispel Magic True (правильное рассеивание магии)

Стоимость: 10+мана **Поддержание:** нет

То же самое, что и Арканское заклинание рассеивания магии, только втрое сильнее.

Floating Island (плавающий остров)

Стоимость: 50 **Поддержание:** 5

Вызвать плавающий остров.

Guardian Wind (ветер-защитник)

Стоимость: 10/50 **Поддержание:** 1

Unit, на котором висит это заклинание, становится почти полностью нечувствительным к атакам с помощью стрелкового оружия. Но его по-прежнему можно достать при помощи больших булыжников и магических атак. Это великолепное заклинание на тот случай, если ваш противник пользуется преимущественно стрелками. Иногда бывает достаточно направить на команду, состоящую только из стрелков, одного героя-мага. Своими заклинаниями создаете фантастических бестий, а его заклинаниями вешаете на них ветер-защитник. Две бестии - и стрелков как не бывало.

Phantom Warriors (иллюзорные воины)

Стоимость: 10 **Поддержание:** нет

Вызвать в схватку иллюзорных воинов.

Confusion (путаница)

Стоимость: 15 **Поддержание:** нет

Unit, по которому сработало это заклинание, каждый ход может или действовать по-прежнему, или не двигаться, или перейти на этот ход под ваш контроль. И так до конца боя, или пока не собьют заклинание. Это заклинание довольно полезно, но желательно стараться вешать его на наиболее быстрых и относительно мощных unit'ов. Все дело в том, что unit, находящийся под воздействием этого заклинания, обычно отстает в продвижении от остальных бойцов своей команды, и в тот момент, когда к вам перейдет контроль над ним, он может просто оказаться слишком далеко от своих и не сможет их атаковать.

Word of Recall (слово отзыва)

Стоимость: 20/20 **Поддержание:** нет

Это заклинание перемещает любой unit в город, где в данный момент расположена ваша пентаграмма. Это заклинание можно использовать как на основной карте, так и во время боя. Этим заклинанием можно пользоваться и несколько нетрадиционно - для перемещения своих бойцов. Достаточно просто перекинуть пентаграмму в тот город, куда вы хотели бы переместить вашего бойца, и запустить на него это заклинание. При большом Skill'е и хороших запасах маны это позволит вам обеспечить вашим войскам необыкновенную мобильность. Это заклинание также полезно, если вам вдруг расхотелось терять какой-нибудь совсем забитый (но на самом деле очень полезный) unit во время боя. В магии Аркана есть заклинание на этот случай, но действует оно только на героев, а слово отзыва перекинет кого угодно. В добавление к уже сказанному, следует отметить, что это заклинание может перебрасывать unit'ы между мирами, не обращая никакого внимания на любые заклинания, закрывающие переход между мирами.

Counter Magic (контр-магия)

Стоимость: 10+мана **Поддержание:** нет

После запуска этого заклинания все заклинания, которые будет запускать противник, могут быть рассеяны. Причем чем дешевле заклинание, тем больше у него шансов, что его рассеют. Чем больше маны вкачивается в это заклинание, тем труднее будет пробиваться вражеским заклинаниям. Это, пожалуй, самое первое заклинание, которое следует вымени-вать у других колдунов. И если вы с кем-нибудь сражаетесь, то это - первое заклинание, которое следует запускать. И когда оно запущено противником, то вам не следует больше запускать дешевых заклинаний. Правда, иногда наблюдается интересный эффект: если у вас большой Skill, и вы запустили множество недорогих заклинаний, то через какое-то время контр-магия отключается и начинает гораздо слабее сопротивляться вашим заклинаниям.

Nagas (наги)

Стоимость: 100 **Поддержание:** 2

Вызвать нагов.

Psionic Blast (психический взрыв)

Стоимость: 10+мана **Поддержание:** нет

Unit, по которому запущено это заклинание, подвергается иллюзорной атаке силой 5 плюс еще по 1 за каждые две дополнительно потраченные единицы маны.

Blur (расплывчатые очертания)

Стоимость: 20 **Поддержание:** нет

Во все ваши unit'ы становится труднее попасть, каждое наносимое вашему unit'у по-вреждение имеет 10% шанс не попасть в цель.

Disenchant True (правильно освободить от чар)

Стоимость: 50+мана **Поддержание:** нет

То же самое, что и Арканское заклинание "освободить от чар", только втрое сильнее.

Vertigo

Стоимость: 25 **Поддержание:** нет

Если заклинание срабатывает, то вражеский unit теряет единицу брони и получает -2 To Hit.

Spell Lock (запереть чары)

Стоимость: 20/100 **Поддержание:** 1

Предотвращает рассеивание других заклинаний, повешенных на unit. Ели вы еще не повесили это заклинание на своих бойцов, увешанных магией, то есть смысл сделать это сейчас. Ведь даже если противнику удастся рассеять это заклинание, то только его одно, потому что на второй удар у него, скорее всего, просто не хватит маны.

Enchant Road (околдовать дороги)

Стоимость: 100 **Поддержание:** нет

Заколдовывает все дороги на площади 5x5. Они становятся магическими, и по ним можно будет перебраться из конца в конец, потратив только одно очко на перемещение. На Мирране это заклинание автоматически действует на всех дорогах без вашего участия.

Flight (полет)

Стоимость: 25/125 **Поддержание:** 3

Unit, на который вешают это заклинание, становится летающим. Плюс к этому у него увеличивается скорость. Поэтому, если у вас есть летающий, но медленный unit, то научиться летать ему совсем не помешает. Он станет летать быстрее. На первый взгляд, это заклинание гораздо лучше, чем заклинание магии природы "ходьба по воде": ведь оно дает unit'у гораздо большие способности. Но ходьбу по воде можно дать многим, а вот летать следует далеко не всем - слишком уж дорогое это заклинание.

Wind Mastery (господство над ветрами)

Стоимость: 400 **Поддержание:** 5

Удваивает скорость всех ваших кораблей и половинит скорость кораблей, принадлежащих другим колдунам. Если одновременно несколько колдунов имеет это заклинание, то между ними оно уравновешивается, а все остальные по-прежнему страдают.

Spell Blast (повредить заклинание)

Стоимость: 50+мана **Поддержание:** нет

Уничтожает вражеское заклинание во время между начальной активацией и финальным применением, т.е. до того, как оно было полностью запущено. Правда, за это добавочно придется отдать столько же маны, сколько колдун уже потратил на запуск данного заклинания. Здесь имеется один трюк: если колдун запускает какое-нибудь солидное заклинание, то поначалу у него мана в минусе. И если в этот момент повредить его заклинание, то вся эта мана перейдет в ваш резерв.

Aura of Majesty (аура величия)

Стоимость: 400 **Поддержание:** 5

Улучшает отношения с вражескими колдунами при каждом ходе, пока оно запущено.

Полезное заклинание, и его просто обожают запускать компьютерные колдуны.

Phantom Beast (призрачная бестия)

Стоимость: 35 **Поддержание:** нет

Вызвать на схватку призрачную бестию.

Disjunction True (правильное рассеивание глобального заклинания)

Стоимость: 200 **Поддержание:** нет

Утроенная версия аналогичного Арканского заклинания.

Invisiblity (невидимость)

Стоимость: 135/75 **Поддержание:** 10

Делает unit невидимым.

Wind Walking (ветряная походка)

Стоимость: 250 **Поддержание:** 10

Дает unit'у способность "ветряная походка".

Banish (изгнать)

Стоимость: 20+мана **Поддержание:** нет

Рассеивает любого вызванного монстра. Лучше всего использовать против элементалей. Нам так и не удалось использовать его для какого-нибудь нормального монстра.

Storm Giant (гигант бури)

Стоимость: 500 **Поддержание:** 10

Вызвать гиганта бури.

Air Elemental (воздушный элементаль)

Стоимость: 50 **Поддержание:** нет

Вызвать на схватку воздушного элементаля.

Mind Storm (мозговая буря)

Стоимость: 35 **Поддержание:** нет

Вражеский unit, по которому запустили это заклинание, теряет 5 единиц атаки, брони и сопротивляемости магии. Это заклинание срабатывает обязательно. Прекрасное заклинание, особенно хорошо оно против unit'ов, основная сила которых - в их количестве: ведь оно сработает для каждого.

Stasis (замирание)

Стоимость: 250 **Поддержание:** нет

Заставляет замереть вражеские unit'ы на значительный срок.

Magic Immunity (иммунитет к магии)

Стоимость: 50/250 **Поддержание:** 5

Дает unit'у способность иммунитета к магии.

Haste (спешка)

Стоимость: 50 **Поддержание:** нет

Удваивает скорость unit'а и количество его атак.

Djinn (джинн)

Стоимость: 650 **Поддержание:** 17

Вызвать джинна.

Spell Ward (заклинание опеки)

Стоимость: 350 **Поддержание:** 5

Полностью защищает город от одного из типов магии. То есть на этот город не только не могут повесить ни одного из заклинаний этого типа магии, но и ни один из монстров этой магии не может войти в город; во время боя в городе также нельзя использовать заклинания этого типа магии. Этих заклинаний может висеть на городе несколько: каждое - от своего типа магии.

Creature Binding (перетягивание существа)

Стоимость: 70 **Поддержание:** нет

Берет под контроль монстра, принадлежащего вражескому колдуну. После конца боя монстр исчезает. Довольно плохо срабатывает по полезным монстрам.

Mass Invisibility (общая невидимость)

Стоимость: 80 **Поддержание:** нет

Делает все ваши unit'ы невидимыми.

Great Unsummoning (великое изгнание)

Стоимость: 1000 **Поддержание:** нет

Изгоняет большинство вызванных монстров, включая и ваших, из обоих миров. Это заклинание очень полезно, когда вы собираетесь вынести колдуна, имеющего множество монстров. Для охраны своей столицы компьютер ставит самых мощных, по его мнению, существ, и очень часто ими оказываются монстры. Но, если подогнать к его столице свои войска как раз в тот момент, когда у вас запустится это заклинание, то имеется шанс, что почти вся охрана столицы развоплотится. И с кем, спрашивается, он будет ее защищать?

Spell Binding (перетягивание заклинаний)

Стоимость: 1000 **Поддержание:**?

Это заклинание перетягивает на вашу сторону любое глобальное заклинание, запущенное другими колдунами. Только и плату за поддержание заклинания в действии придется платить вам.

Flying Fortress (летающая крепость)

Стоимость: 500 **Поддержание:** 25

Ваш город поднимается над землей. Войти в летающий город могут только летающие unit'ы, а если какой-нибудь нелетающий unit выйдет из города даже во время боя, то он уже не сможет войти обратно.

Sky Drake (небесный дракон)

Стоимость: 1000 **Поддержание:** 25

Вызвать небесного дракона.

Suppress Magic (подавлять магию)

Стоимость: 1250 **Поддержание:** 50

После запуска этого заклинания все запускаемые врагами глобальные заклинания имеют большой шанс быть рассеянными при запуске. Причем чем дешевле заклинание, тем меньше у него шансов запуститься. Это заклинание дает вам чуть ли не монопольное право на любые заклинания, которые запускаются на глобальной карте, включая вызов монстров.

Time Stop (остановка времени)

Стоимость: 1500 **Поддержание:** 200

Останавливает время для вражеских колдунов и их unit'ов. Но пока запущено это заклинание, вам придется платить за его содержание, а новой маны к вам поступать не будет. Правда, это единственное, за что вам придется платить.

Магия хаоса (Chaos Spells)

Заклинания хаоса основываются на первозданных силах разрушения и уничтожения. У этой магии самая богатая коллекция разнообразных ударных заклинаний. Эта магия также позволяет загрязнять местность и производить фантастические разрушения в городах.

Warp Wood (искривить дерево)

Стоимость: 10 **Поддержание:** нет

Уничтожает всю стрелковую амуницию unit'а. То есть если оно запущено по любым стреляющим немагией стрелкам, то после этого они больше не смогут стрелять в этой битве. На первый взгляд, не самое полезное заклинание, но что делать, если у вас, к примеру, есть несколько героев-магов, которые еще недостаточно мощны, чтобы запускать мощные заклинания, да и ваше мастерство еще не слишком высоко, а у врага имеется множество мощных лучников? Запускаем сами с помощью всех магов это довольно дешевое заклинание, и вот уже большая группа стрелков превращается в элемент декорации (в рукопашной-то они явно слабоваты). И что самое приятное - это заклинание всегда проходит.

Disrupt (разорвать)

Стоимость: 15 **Поддержание:** нет

Уничтожает кусок городской каменной стены.

Fire Bolt (огненная чушка)

Стоимость: 5+мана **Поддержание:** нет

Unit, по которому оно запущено, подвергается магической огненной атаке силой 5 единиц. Каждая дополнительная единица маны, добавленная в заклинание, увеличивает силу атаки на 1.

Hell Hounds (адские собаки)

Стоимость: 40 **Поддержание:** 1

Вызвать адских собак.

Corruption (пачкалка)

Стоимость: 40 **Поддержание:** нет

Накладывает пачкалку на одну клетку на карте. Покрытая ею земля не дает ни еды, ни полезных ископаемых. Это довольно сложное дело - пачкать так, чтобы была польза для вас. Ведь противник довольно быстро понастроит шаманов или жрецов и будет весьма эффективно счищать ими это заклинание со своей территории. По всей видимости, это заклинание предназначено исключительно для того, чтобы доставить вам эстетическое наслаждение самим процессом загрязнения окружающей противника среды обитания.

Eldritch Weapon (оружие древних)

Стоимость: 15/75 **Поддержание:** 1

В оружие вселяется мощный дух хаоса, и unit, на котором висит это заклинание, на 10% уменьшает защитную способность атакуемого им противника. К тому же этот unit теперь может эффективно атаковать врага с иммунитетом к оружию. Эффект этого заклинания аккумулируется с эффектом заклинания Flame Blade.

Wall of Fire (стена огня)

Стоимость: 30/150 **Поддержание:** 2

Город окружает огненная стена, и всякий, кто ее пересекает, получает магический удар, равный 5. На первый взгляд, стоящая вещь, но на самом деле польза от него весьма сомнительная - слишком слабая атака.

Shatter (расшатать)

Стоимость: 12 **Поддержание:** нет

У unit'а, по которому прошло это заклинание, атака, стрельба и способность Thrown становятся равными единице.

Warp Creature (изуродовать существо)

Стоимость: 18 **Поддержание:** нет

Unit, по которому прошло это заклинание, мутирует, и его атака или броня уменьшается вдвое, или же исчезает сопротивляемость к магии.

Fire Elemental (огненный элементаль)

Стоимость: 20 **Поддержание:** нет

Вызвать на схватку огненного элементаля.

Lightning Bolt (молния)

Стоимость: 10+мана **Поддержание:** нет

Unit, по которому запущено это заклинание, подвергается удару, половинящему броню. Сила удара равна 5. Каждая добавочная единица маны, вкачанная в заклинание, увеличивает силу атаки на 1.

Fire Giant (огненный гигант)

Стоимость: 150 **Поддержание:** 3

Вызвать огненного гиганта.

Chaos Channels (канал хаоса)

Стоимость: 50 **Поддержание:** нет

Unit, на котором висит это заклинание, превращается в создание хаоса (то есть он становится монстром хаоса), но зато он произвольно получает одну из трех способностей:

Крылья демона - он станет летающим.

Кожа демона - его броня увеличится на 2.

Огненное дыхание - он получит способность Fire Breath 2.

Это заклинание нельзя вешать на созданий другой магии.

Flame Blade (огненное лезвие)

Стоимость: 25/125 **Поддержание:** 2

Сила оружия unit'а увеличивается, и мощность его рукопашных атак и стрельбы возрастает при этом на 2 единицы. Этот unit теперь может эффективно сражаться с unit'ами, обладающими иммунитетом к оружию. Эффект этого заклинания аккумулируется с эффектом заклинания Eldritch Weapon.

Gargoyles (гаргойлы)

Стоимость: 200 **Поддержание:** 5

Вызвать гаргойлов.

Fireball (огненный шар)

Стоимость: 15+мана **Поддержание:** нет

Все бойцы, составляющие unit, подвергаются огненной магической атаке силой в 5 единиц. Сила атаки вырастает на единицу за каждые 3 дополнительно вкачанные в заклинание единицы маны.

Doom Bat (летучая мышь ужаса)

Стоимость: 300 **Поддержание:** 8

Вызвать летучую мышь ужаса.

Raise Volcano (воздвигнуть вулкан)

Стоимость: 200 **Поддержание:** нет

Это заклинание создает вулкан на указанной клетке. Территория, занятая вулканом, не дает ни еды, ни полезных ископаемых, и вулкан за каждый ход приносит единицу маны своему создателю. Естественно, что подобную радость лучше вырастить на полезных ископаемых у городов противника. Если создать вулкан в городе, то у всех зданий будет 15% шанс оказаться разрушенными в результате извержения.

Immolation

Стоимость: 30/150 **Поддержание:** 2

Unit, на котором висит это заклинание, окружен огненной аурой, и любой, кто с ним сражается в рукопашной, получает магическую атаку силой в 4 единицы.

Chimeras (химера)

Стоимость: 350 **Поддержание:** 10

Вызвать химеру.

Warp Lightning (воронка молний)

Стоимость: 35 **Поддержание:** нет

Unit, по которому запущено это заклинание, атакуется молниями (Lightning Bolt) в порядке уменьшения силы от 10 до 1. То есть сначала - молнией силой 10, потом 9, потом 8, и так до молнии силой 1, если есть кого сносить.

Metal Fires (огненный металл)

Стоимость: 40 **Поддержание:** нет

Увеличивает на единицу силу атаки и стрельбы и позволяет unit'ам эффективно сражаться с подразделениями, невосприимчивыми к оружию. Эффект этого заклинания не аккумулируется вместе с эффектом заклинания Flame Blade.

Chaos Spawn (исчадие хаоса)

Стоимость: 500 **Поддержание:** 12

Вызвать исчадие хаоса.

Doom Bolt (ужасный удар)

Стоимость: 40 **Поддержание:** нет

Unit, по которому запущено это заклинание, получает 10 повреждений, вне зависимости от защиты. Очень мощное заклинание. Одна проблема: по бойцам, способным выдержать очень много повреждений, приходится запускать несколько подобных заклинаний, и иногда дешевле выстрелить героем по подобному врагу, чем тратить на это заклинание ману. Но все равно, это одно из самых мощных ударных заклинаний.

Magic Vortex (магический вихрь)

Стоимость: 50 **Поддержание:** нет

Это заклинание вызывает магический вихрь, повреждающий все, к чему он прикасается. Этот вихрь двигается произвольно, но при каждом ходе вы можете передвинуть его на одну клетку от той точки, где он остановился в прошлый ход. Следует помнить, что ваших Unit'ов он косит с той же эффективностью, что и противника. Если вы решили воспользоваться этим заклинанием, то не подводите своих бойцов слишком близко к противнику до тех пор, пока вихрь не доведет их до нужной кондиции, а то и ваши бойцы пострадают. Да, если вы штурмуете город, и у вас нет никакого желания начать отстраивать его заново, не запускайте вихрь - разрушения в городе он производит просто фантастические.

Efreet (ифрит)

Стоимость: 550 **Поддержание:** 15

Вызвать ифрита.

Fire Storm (огненная буря)

Стоимость: 250 **Поддержание:** нет

Все unit'ы, стоящие на клетке карты, атакуются с силой 8 единиц огненным шаром.

Warp Reality (искривленная реальность)

Стоимость: 50 **Поддержание:** нет

Все unit'ы, не являющиеся существами хаоса, уменьшают точность попадания (To hit) на 2. Причем вне зависимости от того, свои они или чужие. Если основной костяк вашей команды составляют не монстры хаоса, то это заклинание лучше не запускать - себе дороже.

Flame Strike (огненный удар)

Стоимость: 60 **Поддержание:** нет

Все вражеские unit'ы, участвующие в этом бою, подвергаются огненной атаке силой в 15 единиц. Это самое мощное из ударных заклинаний, и если у вас хватит мощности запустить хотя бы парочку подобных заклинаний во время боя, то практически любой ваш unit превращается в серьезную боевую единицу, с которой приходится считаться. Ведь это очень просто: пригнали любой unit к стенам вражеского города и подождали, пока противник не нападет, а потом - правильно: огненный удар, и большинство стрелков уходит к праотцам

после первого удара, а остальных ждет еще несколько пренеприятнейших огненных ударов (и раз это ваш ход, то никто не помешает вам попытаться убежать после этого). Компьютер, кстати, тоже обожает устраивать подобные розыгрыши.

Chaos Rift (трещина хаоса)

Стоимость: 300 **Поддержание:** 10

Unit'ы, расквартированные в городе, получают произвольно 5 атак молниями (Lightning Bolt) с силой, равной 8 каждый ход. Все здания в городе имеют 5% шансов быть разрушенными при каждом ходе.

Hydra (гидра)

Стоимость: 650 **Поддержание:** 14

Вызвать гидру.

Disintegrate (распылить на составляющие)

Стоимость: 50 **Поддержание:** нет

Unit с сопротивляемостью к магии меньше 10 полностью уничтожается. Тоже очень мощное заклинание, особенно хорошо против unit'ов, способных к регенерации. Уничтоженные этим заклинанием, они даже после победы не оживают.

Meteor Storm (метеоритный шторм)

Стоимость: 900 **Поддержание:** 10

Все подразделения, расположенные за пределами города, каждый ход атакуются огненными шарами с силой, равной 4. Это довольно невыгодное заклинание. Оно ограничивает вашу собственную свободу перемещения, но если ваши unit'ы умеют регенерировать, то вы получаете огромную свободу действий. Ведь на здоровье ваших бойцов это заклинание никак не отразится, а все ваши враги, которые осмелятся выйти из родных городов, будут изрядно ослаблены.

Great Wasting (великое загрязнение)

Стоимость: 1000 **Поддержание:** 20

Несколько клеток при каждом ходе покрывается пачкалкой (Corruption). Города запустившего заклинание колдуна невосприимчивы к этому.

Call Chaos (вызвать хаос)

Стоимость: 75 **Поддержание:** нет

По всем подразделениям противника произвольно запускаются заклинания из следующего набора: Healing, Chaos Channels, Warp Creature, Doom bolt, Disintegrate - или ничего.

Chaos Surge (волны хаоса)

Стоимость: 1000 **Поддержание:** 40

Все существа хаоса получают прибавку +2 ко всем способностям, связанным с атакой.

Doom Mastery (господство рока)

Стоимость: 1100 **Поддержание:** 15

Все unit'ы, построенные, пока висит это заклинание, автоматически появляются с повешенным заклинанием "канал хаоса". С одной стороны, это полезное заклинание. Но, с другой стороны, следует учитывать, что массовое производство большого количества unit'ов происходит нє часто, а если вы производите мало бойцов, то канал хаоса на них можно будет повесить обычным способом, и тогда при помощи нескольких записей игры удастся добиться от этого заклинания наиболее полезного эффекта.

Great Drake (великий дракон)

Стоимость: 900 **Поддержание:** 30

Вызвать великого дракона.

Call the Void (вызвать пустоту)

Стоимость: 500 **Поддержание:** нет

Все здания в городе, по которому запущено заклинание, имеют 50% шанс быть разрушенными. Вокруг города возникает несколько пачкалок, и войска в городе получают 10 повреждений вне зависимости от защиты. Это самое мощное заклинание по разрушению городов. По внешнему эффекту напоминает атомный взрыв, по производимым опустошениям тоже.

Armagedon (армагедон)

Стоимость: 1250 **Поддержание:** 40

За каждый ход появляется несколько вулканов. На территории ваших городов их не возникает. Каждый вулкан дает вам при каждом ходе единицу маны.

Магия жизни (Life Spells)

Заклинания магии жизни фокусируются на лечении и разнообразных благословениях. Магия жизни также занимается переходами между мирами. Заклинания магии жизни противостоят магии смерти и пытаются противостоять магии хаоса.

Bless (благословение)

Стоимость: 8/40 **Поддержание:** 1

Дает добавочную сопротивляемость к магии и броню против магий хаоса, смерти, и против атак монстров. Данные способности возрастают на 3. Это очень мощное, хотя и дешевое защитное заклинание.

Star Fires (звездный огонь)

Стоимость: 5 **Поддержание:** нет

Unit подвергается атаке силой 15, но это заклинание действует только на создания хаоса и смерти. Большинство колдунов, обладающих книгами магии жизни, с огромным

удовольствием выменивает это заклинание. Оно хорошо в тех случаях, когда ваши враги сплошь принадлежат магии хаоса и смерти, а с маной у вас туго. Но если у вас есть какие-нибудь более мощные заклинания, то лучше пользоваться именно ими. Монстры смерти или хаоса - это не самые слабые бойцы с неплохой сопротивляемостью магии, и силы этого заклинания не всегда хватает для нанесения достаточно серьезных повреждений.

Endurance (выносливость)

Стоимость: 30 **Поддержание:** 1

Увеличивает скорость движения unit'a на 1.

Holy Weapon (святое оружие)

Стоимость: 10/50 **Поддержание:** 1

Это заклинание благословляет оружие unit'a, на который оно повешено. Это добавляет +1 To hit, и они теперь могут эффективно атаковать unit'ы с иммунитетом к оружию.

Healing (исцеление)

Стоимость: 15 **Поддержание:** нет

Лечит 5 повреждений у unit'a. Это, наверное, самое используемое заклинание магии жизни. И если у вас встает вопрос, что выбрать - запустить какое-нибудь не слишком сильное ударное заклинание или оставить ману на исцеление, не задумываясь, оставляйте ее на лечение. Правда, и здесь возможны варианты.

Holy Armor (святая броня)

Стоимость: 18/90 **Поддержание:** 2

Броня unit'a, на который повешено заклинание, увеличивается на 2.

Just Cause (заявить о себе)

Стоимость: 150 **Поддержание:** 3

Количество Fames колдуна, который запустил заклинание, увеличивается на 10. Как только заклинание исчезает, липовые Fames пропадают. Это самое любимое заклинание компьютерных колдунов. Сами зарабатывают их с трудом, но зато каких-нибудь липовых наплодить - всегда пожалуйста.

True Light (свет правды)

Стоимость: 20 **Поддержание:** нет

Броня и сопротивляемость созданий магии жизни увеличиваются, а созданий магии смерти - уменьшаются на 1.

Guardian Spirit (дух-защитник)

Стоимость: 80 **Поддержание:** 1

Вызвать духа-защитника.

Heroism (героизм)

Стоимость: 20/100 **Поддержание:** 2

Unit, на который повесили это заклинание, достигает рейтинга элита. Когда он по-настоящему обретает это звание, заклинание пропадает.

True Sight (правдивое зрение)

Стоимость: 20/100 **Поддержание:** 2

Unit, на котором висит это заклинание, имеет иммунитет к иллюзиям.

Plane Shift (сдвиг мира)

Стоимость: 125 **Поддержание:** нет

Все unit'ы, стоящие на клетке, по которой запустили это заклинание, переходят в другой мир (то есть делают прыжок между Арканом и Мирраном). Но не мешает посмотреть, на какую местность они перепрыгнут - не стоит перекидывать нелетающих бойцов в центр океана в другом мире.

Resurrection (воскрешение)

Стоимость: 250 **Поддержание:** нет

Возвращает к жизни вашего погибшего героя.

Dispel Evil (развеять зло)

Стоимость: 25 **Поддержание:** нет

Уничтожает unit, по которому запускается (причем им можно развеивать всех, даже создания магии жизни). Если unit состоит из нескольких бойцов, то оно может уничтожать не всех бойцов в unit'е. Предполагается, что это заклинание особенно хорошо работает по созданиям хаоса и смерти, но, как показывает опыт, это единственные unit'ы, по которым оно чаще всего не срабатывает. Лучше всего употреблять его против unit'ов, состоящих из одного бойца (бегемоты, гиганты и т. п.), так как, если использовать его против unit'ов, включающих нескольких бойцов, то заклинание может подействовать не на всех бойцов в этом подразделении. А вот частичного развеивания единичного unit'а не предвидится.

Planar Seal (запечатать миры)

Стоимость: 500 **Поддержание:** 5

Пока висит это заклинание, невозможно перемещаться между планетами при помощи башен, способностей unit'ов и специально предназначенных для этого заклинаний. После того, как вы повесите это заклинание, миры начинают развиваться автономно, и противник уже не сможет перекидывать мощные команды или караваны переселенцев между мирами. Большинство колдунов начинает игру на Аркане, и это дает вам одно преимущество. Вы запираете миры, но перед этим проводите на Мирран мощную команду и начинаете захватывать вражеские города один за другим. Мощных гарнизонов там нет, ведь все недавно проникли на Мирран, переслать туда бойцов компьютер не сможет, строить долго... И вот вы - повелитель Миррана. Но следует помнить, что при помощи слова перемещения из верховной магии вполне реально перекинуть бойцов в любой мир даже сквозь это заклинание. А имея то громадное количество ресурсов, которым располагает Мирран, в единоличном пользовании, выиграть игру становится гораздо проще. Но даже если на Мирране и появился какой-нибудь колдун, то запереть миры все равно стоит, так как вдвоем использовать богатства Миррана все-таки приятней, чем совместно с остальными колдунами.

Unicorns (единороги)

Стоимость: 250 **Поддержание:** 5

Вызвать единорогов.

Raise Dead (оживлять мертвых)

Стоимость: 35 **Поддержание:** нет

Это заклинание оживляет ваш unit, погибший в данный момент в этой битве. Правда, unit'ы появляются без всех заклинаний, которые вы на них навесили. И первым появляется тот unit, который последним вынесли. Так что желательно не задерживаться с этим заклинанием, ведь вы можете просто не успеть вернуть к жизни нужного вам бойца.

Planar Travel (путешествия между мирами)

Стоимость: 150 **Поддержание:** 5

Unit, на котором висит это заклинание, может свободно перемещаться между мирами без помощи дополнительных вспомогательных средств (башни, заклинания и т. д.). Заклинание дорогое, поэтому есть смысл вешать его только на бойцов, способных в одиночку являться армиями.

Heavenly Light (небесный свет)

Стоимость: 150 **Поддержание:** 2

Если в городе, на который повешено это заклинание, происходит бой, то автоматически считается, что запущено заклинание True Light.

Prayer (молитва)

Стоимость: 30 **Поддержание:** нет

Увеличивает все способности ваших unit'ов на 1.

Lionheart (львиное сердце)

Стоимость: 40/200 **Поддержание:** 4

Увеличивает у unit'а, на который повешено заклинание, силу атаки, защиту от магии и количество переносимых повреждений на 3. Это самое мощное из заклинаний, занимающихся усилением unit'ов. У нас, к примеру, молоторукие гномов, получив это заклинание и способность летать, смогли уничтожить небесного дракона в одиночку, а это чего-нибудь да стоит.

Incarnation (инкарнация)

Стоимость: 500 **Поддержание:** 12

Вызывает героя Torin the Chosen. Это самый могущественный из героев. Когда он полностью разовьется, противопоставить ему будет просто нечего. Одна особенность: Торин не считается обычным героем, и на него нельзя навесить заклинания, предназначенные для нормальных unit'ов (для не-монстров). Если его убивают, а потом вы снова вызываете его этим же заклинанием, то он появляется с тем же уровнем опыта, которого достиг на вашей службе.

Invulnerability (неуязвимость)

Стоимость: 40/200 **Поддержание:** 5

Unit, на который вешается это заклинание, получает иммунитет к оружию и игнорирует два первых нанесенных ему повреждения.

Righteousness (праведность)

Стоимость: 40/200 **Поддержание:** 2

Делает unit, на который повешено, почти полностью невосприимчивым к заклинаниям магий хаоса и смерти, а также ко всем эффектам, получаемым от заклинаний этих магий.

Prosperity (процветание)

Стоимость: 250 **Поддержание:** 2

Увеличивает количество золота, получаемого с города, на 50%.

Altar of Battle (алтарь битвы)

Стоимость: 300 **Поддержание:** 5

Все unit'ы, производящиеся в городе, на котором висит это заклинание, получают максимально возможный для ваших подразделений статус. Очень полезное заклинание, но его имеет смысл ставить только в городах, занимающихся производством бойцов. Это заклинание позволит вам вообще не заботиться об уровне опыта своих бойцов.

Angel (ангел)

Стоимость: 550 **Поддержание:** 15

Вызвать ангела.

Stream of Life (источник жизни)

Стоимость: 300 **Поддержание:** 8

Превращает город, на котором висит, в утопию. В результате прирост населения увеличивается вдвое, все unit'ы, которые простоят в городе один ход, полностью вылечиваются, жители этого города никогда не бунтуют. Как только у вас появилось это заклинание, вешайте его на все города и поднимайте ставку налогов на максимум. Оболваненные этими заклинаниями жители все равно не будут бунтовать.

Mass Healing (массовое исцеление)

Стоимость: 50 **Поддержание:** нет

Исцеляет у каждого вашего unit'а, участвующего в бою, 5 повреждений.

Holy Word (святое слово)

Стоимость: 60 **Поддержание:** нет

Делается общий удар по всем вражеским unit'ам. Считается, что по монстрам это бьет сильнее.

High Prayer (серьезная молитва)

Стоимость: 60 **Поддержание:** нет

Все боевые способности дружественных подразделений сильно повышаются. Сила

рукопашной атаки, способность To Hit и броня вырастают на 2, сопротивляемость магии вырастает на 3, а способность к обороне вырастает на 10%.

Inspirations (вдохновение)

Стоимость: 350 **Поддержание:** 2

Увеличивает чувство осознания цели у жителей города, на который повешено заклинание. Вся продукция, производимая в городе, увеличивается на 50%.

Astral Gate (астральные врата)

Стоимость: 350 **Поддержание:** 5

Создает портал в городе, на который повешено это заклинание. Через этот портал можно осуществлять переход между мирами. Пользуются им так же, как и башнями. Нет смысла вешать его на каждый город - это дорого. Иногда его бывает можно использовать нетрадиционным способом. Если ваш город в одном мире находится над столицей вражеского колдуна, расположенной в другом мире, и его город охраняет мощная команда, которую вы не в состоянии вынести ни одной из своих команд, то можно повесить на этот город астральные врата и собрать возле него несколько своих команд. Когда же вы решитесь атаковать, то это окажется полной неожиданностью для противника: ведь ваши войска будут возникать из ниоткуда и сразу же атаковать. У него не будет возможности как следует подготовиться.

Holy Arms (святые руки)

Стоимость: 900 **Поддержание:** 10

Пока висит это заклинание, на все нормальные unit'ы в бою как бы повешено заклинание Holy Weapon.

Consecration (посвящение)

Стоимость: 400 **Поддержание:** 8

Полностью защищает город от всех заклинаний хаоса и смерти.

Life Force (сила жизни)

Стоимость: 1000 **Поддержание:** 10

Все заклинания магии смерти, которые запускаются, когда висит это заклинание, имеют шанс быть развеянными при запуске.

Tranquility (спокойствие)

Стоимость: 1000 **Поддержание:** 10

То же самое, но применительно к магии хаоса.

Crusade (крестовый поход)

Стоимость: 1100 **Поддержание:** 10

Увеличивает уровень опыта всех ваших unit'ов на единицу. Если у вас запущено это заклинание, и вы имеете звание Warlord, то ваши unit'ы смогут достигнуть самого высокого возможного для них уровня чемпиона. Это самое ненавистное компьютерным колдунам заклинание. Они немедленно ухудшают с вами отношения и за заключение мирного договора требуют снять это заклинание.

Arch Angel (архангел)

Стоимость: 950 **Поддержание:** 20

Вызвать архангела.

Charm of Life (обаяние жизни)

Стоимость: 1250 **Поддержание:** 10

Пока висит это заклинание, количество повреждений, которое могут вынести ваши unit'ы, увеличивается на 25%.

Магия смерти (Death Spells)

Магия смерти обеспечивает вызов и контроль мертвых с помощью сил тьмы. Магия смерти позволяет навевать болезни и несчастья на врагов. Черные маги - самые нелюбимые, и потому за них играть тяжелее всего (ну, это пока не будет создана армия мертвецов).

Skeletons (скелеты)

Стоимость: 25 **Поддержание:** 1

Вызвать скелетов.

Weakness (слабость)

Стоимость: 5 **Поддержание:** нет

Уменьшает силу рукопашной атаки unit'а, по которому оно сработало, на 2.

Dark Rituals (темные ритуалы)

Стоимость: 30 **Поддержание:** нет

Удваивает ману, получаемую с культовых сооружений города, на который повешено это заклинание. Но повышает количество бунтовщиков на 1 тысячу и уменьшает прирост населения на 25%.

Cloak of Fear (плащ ужаса)

Стоимость: 12/60 **Поддержание:** 1

Вражеский unit, атакующий unit'а, на котором висит это заклинание, может испугаться и отказаться от атаки.

Black Sleep (темный сон)

Стоимость: 15 **Поддержание:** нет

Unit, по которому прошло это заклинание, впадает в колдовской сон и не двигается. Кроме того, по нему идеально проходят все виды атак, причиняя ему максимально возможные повреждения.

Ghouls (вампиры)

Стоимость: 80 **Поддержание:** 1

Вызвать вампиров.

Life Drain (глоток жизни)

Стоимость: 10+мана **Поддержание:** нет

Из unit'а, по которому запущено это заклинание, вытягивается жизнь. Каждые пять очков маны, дополнительно вкачанной в заклинание, делают его сильнее. Если убить кого-нибудь этим заклинанием, то после победы в схватке он станет вашим undead, если у вас будет место для него (не девять unit'ов в этой команде). Не стоить убивать этим заклинанием переселенцев - пользы от мертвых переселенцев никакой.

Terror (террор)

Стоимость: 20 **Поддержание:** нет

Вражеские unit'ы могут перепугаться, если не выдержит их сопротивляемость магии, и ничего не удастся сделать в свой ход. Неплохо использовать это заклинание на быстро летающих или быстро перемещающихся противниках. Пока они, поминутно останавливаясь, не дойдут до ваших стрелков, их ряды очень сильно поредеют.

Darkness (тьма)

Стоимость: 25 **Поддержание:** нет

Вся рукопашная атака, броня и сопротивляемость магии созданий магии смерти возрастает на 1, а созданий магии жизни - уменьшается.

Mana Leak (утечка маны)

Стоимость: 20 **Поддержание:** нет

Пока висит это заклинание, вражеский колдун и все его unit'ы, имеющие запас маны, теряют каждый ход 5 единиц маны, а все unit'ы, стреляющие магией - один магический выстрел. Если и запускать это заклинание, то в самом начале боя. Лучше всего использовать это заклинание в том случае, если вокруг города, который вы обороняете, стоит стена тьмы. Стрелять сквозь нее нельзя, а когда противник проникнет за стену, у большинства бойцов, стреляющих магией, просто не останется выстрелов.

Drain Power (глоток силы)

Стоимость: 50 **Поддержание:** нет

Из любого указанного вами колдуна вы высасываете ману в свой запас. Но можно высосать немного - от 50 до 150 очков маны. Это заклинание может пригодиться только в том случае, если вам жизненно не хватает маны на какое-нибудь не очень дорогое заклинание, или если вы видите, что противник разрабатывает заклинание, а маны у него на это заклинание в обрез. Во всех остальных случаях лучше заниматься более полезными для себя заклинаниями - преступление себя не оправдывает.

Possession (обладание)

Стоимость: 30 **Поддержание:** нет

Нормальный unit переходит под ваш контроль. Правда, после битвы он исчезает. На монстров не действует. В бою против нормальных (принадлежащих к какой-нибудь расе) бойцов это заклинание гораздо полезней путаницы синей магии.

Lycanthropy (ликантропия)

Стоимость: 160 **Поддержание:** 5

Unit, по которому запускается это заклинание, становится оборотнем. Заклинание не действует на монстров и героев. Более подробно об оборотнях написано в описании монстров.

Black Prayer (темная молитва)

Стоимость: 35 **Поддержание:** нет

Атака и броня unit'ов противника уменьшается на 1, а сопротивляемость магии - на 2.

Black Channels (темный канал)

Стоимость: 100 **Поддержание:** 1

Нормальный unit, на который вешается это заклинание, становится undead и, соответственно, получает все виды иммунитета созданий магии смерти. А также он получает прибавку к атаке, броне, сопротивляемости магии и количеству переносимых повреждений. Если и вешать темный канал, то только на способных регенерировать бойцов.

Night Stalker (ночной крадунчик)

Стоимость: 250 **Поддержание:** 1

Вызвать ночного крадунчика.

Subversion (ниспровержение)

Стоимость: 100 **Поддержание:** нет

Ухудшает дипломатические отношения колдуна, по которому вы запускаете заклинание, со всеми колдунами, которых он знает. Лучше всего запускать это заклинание одновременно по двум знакомым между собой колдунам, тогда они, скорее всего, очень быстро сцепятся друг с другом. Если колдун не знаком ни с кем, кроме вас, то лучше его не злить - он ведь и войну может начать.

Wall of Darkness (стена тьмы)

Стоимость: 40 **Поддержание:** 5

Перекрывает все стрелковые атаки штурмующих город unit'ов против unit'ов, находящихся внутри города. Это заклинание слишком дорого поддерживать постоянно на городах. На начальном этапе иногда имеет смысл запускать его во время боя, особенно, если атакующая вас команда по большей части состоит из стрелков.

Berserk (берсеркеры)

Стоимость: 30 **Поддержание:** нет

Удваивает рукопашную атаку unit'а, на который повешено это заклинание, и уменьшает его броню до нуля.

Shadow Demons (демоны тени)

Стоимость: 325 **Поддержание:** 7

Вызвать демонов тени.

Wraith Form (сделать призраком)

Стоимость: 30/150 **Поддержание:** 3

Unit, на который вешается это заклинание, становится бестелесным - со всеми вытекающими отсюда плюсами. Он становится невосприимчивым к оружию и тратит только половину очков на перемещение по любой местности.

Wrack (повреждения)

Стоимость: 40 **Поддержание:** нет

Каждый вражеский unit при каждом ходе получает по единице повреждений, если не выдерживает его сопротивляемость к магии. Достаточно бывает просто запустить это заклинание и ждать, пока противник не умрет. Но это в том случае, если ваших бойцов не успеют за это время атаковать или пристрелить.

Evil Presence (злобное присутствие)

Стоимость: 100 **Поддержание:** 4

Изымается вся мана, получаемая от культовых сооружений вражеского города, на который повешено заклинание. На города черных магов не действует.

Wraiths (призраки)

Стоимость: 500 **Поддержание:** 5

Вызвать призраков.

Cloud of Shadow (облака тени)

Стоимость: 150 **Поддержание:** 3

Если в городе, на который повешено заклинание, происходит бой, то автоматически считается, что в бою висит заклинание Darkness.

Warp Node (покоробить ноду)

Стоимость: 75 **Поддержание:** нет

Нода, на которую повешено это заклинание, вытягивает 5 единиц маны из своего хозяина вместо того, чтобы давать ему ману. Эффект, несомненно, полезный, но обычно лучше бывает просто отбить ноду у противника при помощи своих духов. А портить имеет смысл только те ноды, на которых стоит достаточно сильная охрана. Заклинание действует только на захваченные кем-нибудь ноды.

Black Wind (черный ветер)

Стоимость: 200 **Поддержание:** нет

Все unit'ы, находящиеся на клетке, по которой запущено заклинание, умрут, если не выдержит их сопротивляемость магии.

Zombie Mastery (владычество зомби)

Стоимость: 800 **Поддержание:** 40

Все нормальные unit'ы, убитые в выигранном вами бою, превращаются в зомби, которые встают под ваши знамена. Но зомби может быть не больше, чем имеется свободных мест в команде (всего в команде 9 мест).

Famine (голод)

Стоимость: 200 **Поддержание:** 5

Половинит количество еды, производимое в городе, на который повешено заклинание. Имеет смысл вешать это заклинание на самые большие и, соответственно, самые хлебные города противника, так как оно дорого стоит.

Cursed Lands (проклятая земля)

Стоимость: 150 **Поддержание:** 2

Половинит количество продукции, производимое городом, на который повешено заклинание.

Cruel Unminding (жестокое развоплощение)

Стоимость: 250 **Поддержание:** нет

Колдун, по которому запущено это заклинание, теряет от 1 до 10% своего Skill'а навсегда. Это заклинание способно принести пользу где-то начиная с середины игры, когда вы уже можете запускать заклинания такой стоимости достаточно быстро. Заклинание желательно методично запускать по какому-нибудь одному, самому сильному колдуну.

Word of Death (слово смерти)

Стоимость: 40 **Поддержание:** нет

Каждый боец в unit'е, по которому запущено заклинание, должен сопротивляться магии на -5, иначе он будет убит.

Death Knights (рыцари смерти)

Стоимость: 600 **Поддержание:** 8

Вызвать рыцарей смерти.

Death Spell (заклинание смерти)

Стоимость: 50 **Поддержание:** нет

Все бойцы в каждом вражеском unit'е должны умереть, если не выдержит их сопротивляемость к магии. Сопротивляться они должны на -2.

Animate Dead (оживлять мертвых)

Стоимость: 50 **Поддержание:** ?

Поднимает из мертвых любой убитый в бою unit, причем безразлично, свой или чужой - вы сами выбираете. Правда, этот unit оживает как undead, но вы сможете пользоваться им и после боя. Главное - помнить, что теперь этот unit будет требовать на содержание вдвое больше маны, чем требовалось на его содержание раньше. Поэтому стоит подумать, а нужен ли вам дракон, на содержание которого придется тратить 60 единиц маны за ход, хотя в самом бою, без сомнения, стоит поднимать из мертвых только самых сильных бойцов. Ну, а оставлять ли в своих рядах эти новые приобретения - решать вам. Но помните, что запас маны не бесконечен.

Pestilence (зараза)

Стоимость: 350 **Поддержание:** 5

Население в городе, зараженном этим заклинанием, уменьшается на тысячу при достаточно высокой плотности населения.

Eternal Night (вечная ночь)

Стоимость: 1000 **Поддержание:** 15

Пока висит это заклинание, все бои происходят так, как будто висит заклинание Darkness.

Evil Omens (злое предзнаменование)

Стоимость: 1000 **Поддержание:** 10

Все заклинания жизни и природы становятся дороже на 50%.

Death Wish (чтоб ты сдох)

Стоимость: 500 **Поддержание:** нет

Все нормальные подразделения обоих миров должны умереть, если не выдержит их сопротивляемость к магии.

Demon Lord (лорд-демон)

Стоимость: 1000 **Поддержание:** 15

Вызвать лорда-демона.

Монстры

Папа Карло в сравнении с вами - полный никто

Монстры - это все магические unit'ы, которые вызываются и поддерживаются исключительно с помощью магии. Монстры обладают самым богатым набором способностей. Зачастую монстр только за счет своих способностей выкашивает целые подразделения, даже не прибегая к грубой силе. Монстры бывают двух видов. Это, прежде всего, монстры, вызванные глобально. Их можно перемещать по карте, охранять с их помощью объекты, нападать ими на кого-нибудь, вешать на них заклинания и т. д., то есть обращаться с ними, как с обычными unit'ами. Большинство из них все время требует подпитки маной каждый ход. И есть монстры, вызываемые во время боя. Пока идет бой, они ничем не отличаются от обычных бойцов, на них даже можно вешать заклинания. Но по окончании боя они исчезают.

Правда, нет ни одного правила в игре, которое компьютер не мог бы нарушить в свою пользу. В результате бездомные монстры, иногда появляющиеся в игре, вполне могут иметь в команде подобные существа.

Сводные таблицы

Unit	Количество	Движение	Содержание	Атака	Стрельба	Броня	Защита от магии	Максимальные повреждения	Особые способности
Монстры Аркана									
Magic Spirit	1	1п	1	5	0	4	8	10	Meld With Node Non Corporeal
Монстры Хаоса									
Hell Hounds	4	2х	1	3	0	2	6	4	+1 To Hit Fire, Breath 3
Gargoyles	4	2л	5	4	0	4	8	10	+1 To Hit Poison Immunity Stoning Immunity
Fire Giant	1	2х	3	10	10k	5	7	15	Roks x 2, +1 To Hit Mountainer, Wall Crusher Fire Immunity
Fire Elemental	1	1х	-	12	0	4	6	10	Fire Immunity Poison Immunity Stoning Immunity
Chaos Spawn	1	1л	1	12	0	6	10	15	Cause Fear Spell, Poison 4 Doom Gaze 4, Death Gaze 4, Stoning Gaze 4
Chimera	4	2л	10	7	0	5	8	8	+ 1 To Hit, Fire Breath 4
Doom Bats	1	4л	8	10	0	5	9	20	+ 1 To Hit, Immolation
Efreet	1	3л	15	9	9м	7	10	12	+2 To Hit, Caster 20 mp, Fire Immunity
Hydra	1	1х	14	6	0	4	11	10	+1 To Hit, Regeneration, Fire Breath 5
Great Drake	1	2л	30	30	0	10	12	30	+3 To Hit, Fire Breath 30

Unit	Количество	Движение	Содержание	Атака	Стрельба	Броня	Защита от магии	Максимальные повреждения	Особые способности
Монстры Магии смерти									
Skeletons	6	1x	1	3	0	4	5	1	+1 To Hit, Poison Immunity, Missiles Immunity, Illusions Immunity, Cold Immunity Death Immunity
Ghouls	4	1x	1	4	0	3	6	3	+1 To Hit Poison Immunity Illusions Immunity Cold Immunity Death Immunity Create Undead, Poison 1
Night Stalker	1	2x	1	7	0	3	8	10	+1 To Hit Poison Immunity Illusions Immunity Cold Immunity Death Immunity Death Gaze 2
Wraiths	4	2л	5	7	0	6	8	8	+2 To Hit, Non Corporeal Poison Immunity Illusions Immunity Cold Immunity Death Immunity Weapon Immunity Life Steal
Shadow demons	4	1л	7	5	4м	4	8	5	Spells 8, +2 To Hit Poison Immunity Illusions Immunity Cold Immunity Death Immunity Weapon Immunity Plane Shift Non Corporeal Regeneration
Death Knights	4	3л	8	9	0	8	10	8	+3 To Hit Armor Piercing First Strike, Poison Immunity, Illusions Immunity, Cold Immunity Death Immunity Weapon Immunity Life Steal

Unit	Количество	Движение	Содержание	Атака	Стрельба	Броня	Защита от магии	Максимальные повреждения	Особые способности
Монстры Магии смерти									
Demon Lord	1	2л	15	20	10м	10	12	20	Spells 8 , +3 To Hit Poison Immunity Illusions Immunity Cold Immunity Death Immunity Weapon Immunity Life Steal Cause Fear Spell Sumon Demons 3
Zombies	6	1х	-	4	0	3	3	3	+1 To Hit Poison Immunity Illusions Immunity Cold Immunity Death Immunity
Demon	1	2л	-	14	0	5	7	12	+1 To Hit Poison Immunity Illusions Immunity Cold Immunity Death Immunity Weapon Immunity Missiles Immunity
Монстры Белой магии									
Unicorns	4	2х	5	5	0	3	7	6	+2 To Hit Teleporting Poison Immunity Resistace To All
Guardian Spirit	1	1п	1	10	0	4	10	10	Meld With Node Non Corporeal Resistace To All
Angel	1	3л	15	13	0	7	8	15	+2 To Hit Illusions Immunity Holy Bonus Dispel Evil
Archangel	1	4л	20	15	0	10	12	18	+3 To Hit Caster 40 mp Illusions Immunity Holy Bonus

Unit	Количество	Движение	Содержание	Атака	Стрельба	Броня	Защита от магии	Максимальные повреждения	Особые способности
Монстры Зеленой магии									
War bears	2	2х	2	7	0	3	6	8	Forester
Sprites	4	2л	3	2	3м	2	8	1	Spells 4 +1 To Hit Forester
Cockatrices	4	2л	8	4	0	3	7	3	+1 To Hit Stoning Touch -3
Basilisk	1	2х	7	15	0	4	7	30	+1 To Hit Stoning Gaze -1
Giant Spiders	2	2х	4	4	0	3	7	10	+1 To Hit Web Spell Poison -4
Stone Giant	1	2х	9	15	15к	8	9	20	Rocks 2 +2 To Hit Mountainer, Wall Crusher Poison Immunity Stoning Immunity
Colossus	1	2п	17	20	20к	10	15	30	Rocks 2 +3 To Hit Wall Crusher Poison Immunity Stoning Immunity First Strike
Gorgons	4	2л	15	8	0	7	9	9	+2 To Hit Stoning Gaze -2
Earth Elemental	1	1х	-	25	0	4	8	30	+1 To Hit Wall Crusher Poison Immunity Stoning Immunity
Behemoth	1	2х	15	25	0	9	10	30	+2 To Hit
Great Wyrm	1	3х	20	25	0	12	12	30	+3 To Hit Merging Poison 15

Unit	Количество	Движение	Содержание	Атака	Стрельба	Броня	Защита от магии	Максимальные повреждения	Особые способности
Монстры Синей магии									
Floating Island	1	2п	5	0	0	0	10	30	Poison Immunity Stoning Immunity Death Immunity
Phantom Warrior	6	1п	-	3	0	0	6	1	Poison Immunity Stoning Immunity Death Immunity Illusion
Phantom Beast	1	2п	-	18	0	0	8	20	+1 To Hit Non Corporeal Poison Immunity Stoning Immunity Death Immunity Illusion
Storm Giant	1	2х	10	12	10м	7	9	20	Spells 4 +2 To Hit Wall Crusher Armor Piercing
Air Elemental	1	5л	-	15	0	8	9	10	+1 To Hit Invisibility Poison Immunity Stoning Immunity Weapon Immunity
Djinn	1	3л	17	15	8м	8	10	20	+3 To Hit Teleporting Caster 20 mp Wind Walking
Sky Drake	1	4л	25	20	0	10	14	25	+3 To Hit Illusions Immunity Magic Immunity Lightning 20
Nagas	2	1п	2	4	0	3	7	6	+1 To Hit First Strike Poison 4

Монстры Аркана

Волшебный дух (Magic Spirit)

Необходимый монстр, потому что только он, да еще дух - защитник магии жизни способны качать ману из магических нод. Но, в отличие от духа, он дешевле, хотя и слабее. Так как вам все равно придется вызывать этих монстров для того, чтобы качать ману, одного можно вызвать в начале игры и использовать в разведке. Он может и ходить по воде, и иногда участвовать в схватках. Ведь поначалу войск мало (деньги поджимают), и каждый боец на счету, а денег на содержание он не требует.

Монстры хаоса

Собаки ада (Hell Hounds)

Несмотря на грозное название, это довольно-таки бесполезные монстры. Они приносят пользу только в самом начале игры при захвате слабых городов, но уже в середине игры они становятся недостаточно мощными. Правда, если использовать их в нодах хаоса на Арканe, они могут принести определенную пользу за счет увеличения этими нодами способностей созданий хаоса. Но, опять же, это только на простых уровнях.

Теневой демон. Опытный образец

Гаргульи (Gargoyles)

Ввиду того, что эти монстры летают, они могут пригодиться для захвата маленьких удаленных беззащитных городов на других островах. Но это только в том случае, если у вас есть запас маны на их поддержание. Вызывать же их для других военных акций глупо - слишком дорогие. Гаргульи относительно прочны, но очень уж слабо атакуют.

Огненный гигант (Fire Giant)

Пожалуй, самый слабый из всех гигантов. Камнями он кидается довольно посредственно, годится разве что против не очень здоровых unit'ов с огненным дыханием. Так же, как и всякий гигант, хорош против всех начальных не стреляющих unit'ов.

Огненный элементаль (Fire Elemental)

Он, конечно, может пригодиться во время боя в качестве бойца, особенно в Арканских нодах хаоса. Но, по большому счету, он годится только для того, чтобы не дать противнику дойти до ваших стрелков. Пока враги с ним разбираются, их можно спокойно отстреливать. При не очень сильной атаке его хватает примерно на один ход, а затем надо вызывать нового.

Исчадие хаоса (Chaos Spawn)

И это действительно так. На первый взгляд, этот глазик - не очень опасный боец. Но, благодаря самым разным отравляющим газам, запаса которых хватило бы на несколько монстров, он буквально выкашивает ряды противника. Единственный способ с ним справиться - это пристрелить издалека. Ну, а если и приходится бросать на него кого-нибудь врукопашную, то желательно, чтобы он мог вынести его с одного удара, и хорошо бы - за счет особых способностей. Иначе возникнут серьезные повреждения.

Химера (Chimera)

Обыкновенный трехголовый лев, к тому же с крыльями. Не самый сильный боец. Но он летает и дышит огнем так, что его магическая атака вполне может пригодиться в нодах хаоса или против не обладающих бонусами ходячих подразделений.

Летучая мышь рока (Doom Bats)

Довольно заурядная мышка. Не очень сильный боец и, в принципе, годится только для разведки, ибо быстро летает и далеко видит. В бою ее можно использовать как отвлекающую мишень, так как она быстро подлетает к противнику и выдерживает большое число попаданий. Ею также можно выносить стрелков. Она, как правило, не очень сильна в рукопашной, но это в том случае, если ей дадут долететь. Вызывать много мышей как бойцов неэффективно, потому что они слишком дорогие. Но если у вас есть Guardian Wind, а еще лучше - невидимость, то мыши могут разбираться со стрелками относительно эффективно. При этом главное - не попасть на зуб более сильным unit'ам, что несложно благодаря их скорости. А если у вас есть Magic Vortex, то невидимая мышь - просто находка, так как для нее очень просто не попадать под удар этого вихря, в то время как противник будет жестоко страдать под его ударами.

Ифрит (Efreet)

Самый слабый из жителей бутылок. Запускает мало магии, хотя и имеет в арсенале очень неплохие заклинания. Но ему не хватает маны для их запуска. И стреляет магией он недостаточно сильно, так что поедаемой им маны он явно не стоит.

Гидра (Gydra)

Очень похожа на ту, которую довольно неэффективно пытался зарезать Геракл. Эта тоже ловко отращивает отрубленные головы. За счет этого, а так же за счет жуткой многоголовости, вкупе с огненным дыханием, этот монстр в умелых руках способен разбираться с весьма опасными противниками. Правда, гидра - довольно медленная зверюга, и поэтому ей совсем не помешает научиться летать. Тогда даже при очень больших повреждениях она вполне может восстановиться, просто летая кругами перед носом бессильных врагов. Если же приходится выносить команды, в которых есть гидры, то желательно отстреливать их по очереди, концентрируя весь огонь на одной до тех пор, пока она не исчезнет с поля боя.

Великий дракон (Great Drake)

Ну, очень приятный монстр. В принципе, это самый сильный из всех монстров - чего только стоит одно его огненное дыхание! Но слишком уж он медленный. Поэтому хорошие стрелки вполне в силах покосить довольно большую команду драконов. Но в рукопашной этот дракон просто великолепен, мало кто способен выдержать его атаку. А если сделать его еще и невидимым, то он превращается в настоящий бич для врагов и в одиночку способен выносить весьма впечатляющие команды. Ну, а если еще повесить иммунитет к магии, то достойный отпор ему смогут дать только самые мощные из героев.

Монстры смерти

Скелеты (Skeletons)

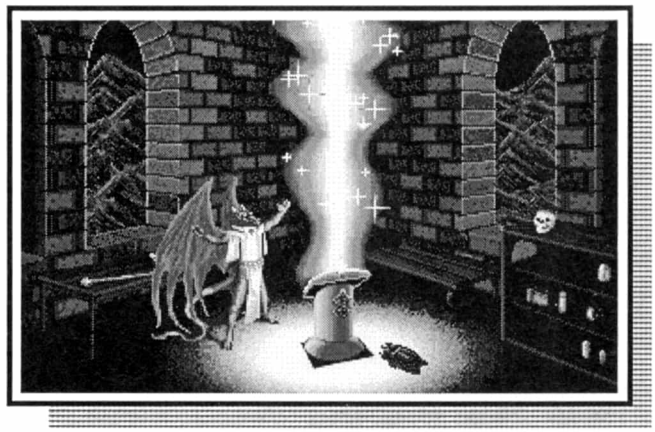
Скелеты - не очень опасные бойцы, но не следует направлять против них лучников или пращников: они им просто ничего не смогут сделать. Проще всего разносить их магическими атаками или заклинаниями, но можно и в рукопашной схватке, только не самыми слабыми бойцами.

Вампиры (Ghouls)

Эти последователи графа Дракулы, конечно, могут поднимать убитых ими врагов из мертвых. Но у них настолько редко это получается, что известны только единичные случаи. По большей части это из-за того, что вампиров всего четыре на клетке. В результате при их довольно слабой атаке вести эффективные боевые действия у них не выходит.

Ночной крадунчик (Night Stalker)

В меру противный unit, в первую очередь - из-за своей невидимости и излишней загазованности. Никогда не знаешь, куда пойдет эта гадость, а наткнувшийся на него разведчик может сильно пострадать от его газов. Поэтому, если у вас нет никаких unit'ов, иммунных к иллюзиям, или заклинаний, дающих такую способность, то лучше всего послать вперед какого-нибудь unit'а, а еще лучше - элементаля (если и убьют - не жалко), и вычислить, где он или они находятся. А потом прибить его заклинанием, если не получится, добить unit'ом, который его нашел. Неплохо также вышибать их заклинаниями типа Holy Word, Flame Strike или Call Chaos, которые действуют на всех вражеских unit'ов сразу вне зависимости от того, видно их или нет.



"Я не волшебник. Я только учусь"

Оборотни (Werewolves)

Приятный unit - в первую очередь, благодаря способности к регенерации. И к тому же, у них иммунитет к оружию. Правда, против могучих монстров они совсем бесполезны, но во всех остальных случаях окупают ману, которая на них тратится. Сила оборотней сильно зависит от опыта, которым обладал тот unit, из которого их сделали. То есть совершенно неважно, кто составлял этот unit - копейщики или голем: сила оборотней будет зависеть только от опыта. Отсюда мораль: оборотней лучше всего делать из самых дешевых unit'ов - копейщиков, нарастив им предварительно уровень опыта.

Призраки (Wraith)

Неплохие бойцы и жизнь высасывают, а это всегда полезно, особенно для монстров смерти, которых нельзя лечить магией. Обычные, не магические unit'ы выносят очень неплохо. Но на по-настоящему крутых монстров ими лучше не наезжать.

Демоны тени (Shadow demon)

Полезный unit. Обладают неплохой магической атакой. К тому же могут регенерировать, поэтому все магические атаки ими лучше производить только тогда, когда unit полный. Если, например, часть демонов в unit'е вынесли, то лучше отвести их в тыл и подождать, пока они не восстановятся до полного числа, а тогда продолжить стрельбу. Конечно, противник вряд ли позволит производить подобные передислокации, да и скорость у них слабая. Но даже если отодвинуть их на одну клетку назад, а какой-нибудь другой unit - на клетку вперед, то вполне возможно, что компьютер переключится на его обстрел. А при атаке вражеского города компьютер вообще не выводит войска из города - вот здесь раздолье: достаточно просто отвести unit'ы к краю карты и подождать, пока у противника не кончится боезапас. Если, конечно, сразу не видно, что с первых же ваших выстрелов у него не останется больше стреляющих бойцов, тогда лучше просто их пострелять. Главное, чтобы в каждом unit'е демонов оставался хотя бы один боец. Потом достаточно просто подождать, когда они все восстановятся, подойти вплотную и оставить от врага одни воспоминания.

Рыцари смерти (Death Knights)

Прекрасные бойцы! Вот кто действительно умело использует свою способность высасывать жизнь! Даже если они чуть живы, все равно не помешает напасть ими на какое-нибудь не очень сильное подразделение. Они очень быстро восполнятся до целого числа, и вот тогда ими можно будет громить даже очень мощные подразделения. Если приходится их атаковать, то лучше всего обстрелять их с максимальной дистанции, обязательно добивая каждый unit до конца и не оставляя недобитых в надежде, что их все равно снесет кто-нибудь из сильных бойцов. Они вполне могут проскочить, напасть на какой-нибудь слабый в рукопашной схватке unit и высосать из него жизнь, восполнив тем самым свои ряды.

Лорд-демон (Demon Lord)

Довольно сильный монстр. Обладает мощной атакой, причем как стрелковой, так и рукопашной. При атаке лучше сносить их по одному, не оставляя недобитых, так как даже еле живой лорд-демон вполне способен вызвать 3 обычных демонов, а они - не самые приятные ребята в смысле общения. Если вы сами пользуетесь лордом-демоном, то не следует целиком заполнять команду, с которой он или они пойдут. Следует оставить место для

вызова демонов, так как больше, чем девять unit'ов, в бою использовать нельзя. И если у вас уже есть девять unit'ов, то вызывать демонов вы не сможете до тех пор, пока у вас кто-нибудь не погибнет. И вполне возможно, что это будет именно лорд-демон.

Демон (Demon)

Этот монстр неплох против бойцов с обычным оружием или не магических стрелков. Если приходится выносить подобного монстра, то лучше всего или использовать против него монстра - например, какого-нибудь летающего элементаля - или навесить на какой-нибудь из своих рукопашных unit'ов заклинание, позволяющее пробивать бойцов с иммунитетом к оружию. Если же у вас девять не магических стрелков, то тогда придется выносить его вашей ударной магией.

Зомби (Zombies)

Зомби не являются особенно сильным unit'ом, но дареному коню в зубы не смотрят. И если у вас запущено заклинание Zombie Mastery, которое творит горы зомби, то почему бы ими не воспользоваться? В целом зомби в рукопашной схватке не так, чтобы очень слабы, и они вполне могут охранять город от беспорядочных атак бандитов. А главное, зомби ничего не требуют для своего поддержания.

Единороги (Unicorns)

Единороги - неплохие монстры, в первую очередь, за счет своей способности телепортироваться. Поэтому не рекомендуется нападать на них подразделениями стрелков - их могут изрядно повредить. Их особая способность усиливать защиту других бойцов тоже особой радости не доставляет. Поэтому, если вы атакуете команду, в которой нет стрелков или магов, но есть единороги, то лучше всего в первую очередь сносить именно их.

Дух-хранитель (Guardian Spirit)

Самый сильный из духов, способных качать ману из ноды. Если вы хотите отбить у кого-нибудь ноду, то разумнее всего действовать именно посредством этого духа. Его способность поднимать защиту подразделений тоже иногда помогает победить в бою. Особенно, когда сражения идут на начальном этапе.

Ангел (Angel)

Не очень сильный монстр, хотя иногда полезен при вынесении самых слабых из монстров смерти или хаоса. На них ему порой удается воспользоваться своей эксклюзивной способностью уничтожать зло. Полезен тем, что способен усиливать сражающиеся вместе с ним подразделения. Но в бою против хоть сколько-нибудь сильных монстров слабоват, и маны, которую он поедает, явно не стоит.

Архангел (Archangel)

Неплохой монстр. Способен запускать довольно мощные заклинания из арсенала белой магии. Лучше не использовать его в одиночку - пропадает часть его полезных качеств. Да и самые сильные заклинания из его арсенала по большей части предназначены для увеличения мощи других подразделений. Полезен как маг, для боя против приличных монстров в рукопашной схватке слабоват.

Монстры природы

Боевые медведи (War bears)

Наиболее часто встречающиеся на Аркане монстры. Опасны в начале игры, если у вас нет стрелков, а ваши рукопашные бойцы еще не очень сильны. Основная неприятность от этих монстров - та, что они способны выдерживать относительно сильные повреждения.

Духи леса (Sprites)

Это довольно полезные монстры. Они неплохие разведчики, а их магическая атака в начале игры способна довольно впечатляюще сокращать ряды противника. Особенностью этих монстров является то, что они редко промахиваются, поэтому почти каждая их атака наносит какие-нибудь повреждения (естественно, в том случае, если unit слабо защищен от магии). Иногда встречаются места, охраняющиеся большими группами этих созданий. Так вот, входить туда командами со слабой защитой от магии не рекомендуется - обязательно будут потери. Сами они довольно неплохо выносятся любыми unit'ами, которым удалось в них попасть или подойти достаточно близко. К тому же они очень легко берутся под контроль специальными заклинаниями.

Кокатрисы (Cockatrices)

Слишком дорогие монстры для своих возможностей. Могут принести определенную пользу благодаря своей способности превращать в камень часть бойцов в unit'е противника. Но срабатывает она почему-то слабо, и маны, которая тратится на них, эти монстры явно не стоят.

Василиск (Basilisk)

Вполне средний монстр. Неплохо выносит обычные войска рас и, что приятно, очень живучий. При большом везении превращает врага в камень, после чего тот, соответственно, моментально погибает.

Гигантские пауки (Giant Spiders)

У этих монстров есть одно, но весьма существенное достоинство: они умеют спутывать врага магической паутиной. Довольно часто пауки сидят вместе с мощными, но пешими монстрами. И когда атакуешь подобную команду, то потери неизбежны, так как пауки обездвиживают жертву, а монстры вполне эффективно ее добивают, вне зависимости от того, были ваши unit'ы летающими или нет. Правда, тут есть одна хитрость: на такие команды можно нападать только летающими unit'ми, умеющими стрелять. Когда вы нападаете, первый ход за компьютером, и, как правило, он пытается в первую очередь ходить мощными монстрами. Но поскольку они пешие и летающих бойцов атаковать не могут, то они просто стоят. После этого пауки спутывают паутиной часть ваших unit'ов, и ход переходит к вам.

И если вам хоть сколько-нибудь дорога жизнь ваших unit'ов, то вы запускаете заклинание, разрушающее магию. И если повезет, паутина уничтожается, и ваши unit'ы снова делаются недоступными для не летающих монстров. Правда, чтобы избежать подобной ситуации, компьютер запускает паутину не всеми пауками за один ход. Зато вам ничто не мешает пристрелить не пустивших паутину пауков.

Каменный гигант (Stone Giant)

Не самый плохой и не самый хороший из гигантов. Вполне может быть полезен, но поедает столько маны, что поневоле задумаешься: а так ли он полезен?

Колосс (Colossus)

Самый сильный из гигантов. Камни, которые он бросает, весьма болезненно бьют даже по самым крутым unit'ам и, что вдвойне приятно, пробиваются сквозь заклинание Guardian Wind. Хотя это свойство всех монстров, но ни у кого, кроме него, эти камни не являются по-настоящему опасным оружием. В рукопашной схватке он тоже неплох.

Горгоны (Gorgons)

Весьма прочный и сильный unit, да и ядовитый газ играет не последнюю роль. Этих монстров довольно тяжело косить даже при помощи стреляющих unit'ов. Только самые сильные из них успевают нанести им достаточные повреждения до того, как они подлетят.

Земной элементаль (Earth Elemental)

Самый мощный из элементалей по своей силе, но не самый мощный - по эффективности. Ввиду своих огромных размеров, служит отличной мишенью для стрелков, а так как броня у него оставляет желать лучшего, то повреждения от них он получает вполне существенные. К тому же он довольно успешно берется под контроль специальными заклинаниями.

Бегемот (Behemoth)

Как написано о нем в заклинании его вызова, это один из мощнейших бойцов в игре. На самом деле, это не совсем так: атака у него для мощных монстров довольно средненькая, защита тоже, никакими добавочными атакующими способностями он не обладает и, кроме того, является прекрасной мишенью для стрелков. Так что, хотя он и считается могучим монстром, в топ хит-парада монстров он явно не попадает.

Великий червь (Great Wyrm)

Самый мощный из монстров магии земли. Травит противника, сильно атакует и, что очень важно, за один ход может приблизиться к врагу и тут же атаковать. К тому же этот монстр очень ядовит. Если сделать его летающим, чтобы он мог нападать на летающие unit'ы, то этот монстр способен добиваться ошеломляющих результатов.

Монстры верховной магии

Плавающий остров (Floating Island)

Это большая транспортная баржа. Сам остров не способен сражаться, зато может нести на себе до восьми unit'ов. К тому же обладает запасом живучести, достаточным для того, чтобы его нельзя было потопить большинством заклинаний, напускаемых на основной карте.

Призрачные воины (Phantom Warrior)

Эти воины великолепно сносятся стрелками и всеми хоть сколько-нибудь сильными бойцами, если те атакуют первыми. Но если первыми атакуют призрачные воины, картина несколько другая. Их, конечно, все равно снесут, но они обязательно нанесут какие-нибудь повреждения даже самым могучим врагам. Правда, учитывая их слабую атаку, очевидно, что по-настоящему сильных повреждений они, конечно, не нанесут. Но их особая способность позволяет им игнорировать броню.

Призрачное чудовище (Phantom Beast)

Один из самых опасных своей эффективностью элементалей. Имеет мощную атаку, причем сила этой атаки не гасится броней unit'а. Лучше всего расстреливать его издалека, а если и атаковать в рукопашной, то лучше unit'ом, который снесет его с одного удара, или unit'ом, способным выдержать достаточно повреждений в случае контратаки чудовища. Если вы пользуетесь этими чудовищами, а у противника есть стрелки, то чудовищ лучше вызывать перед самыми рядами противника, чтобы они могли атаковать в этот же ход. Или же, если у вас несколько магов, можно прикрыть их заклинаниями. Все это нужно потому, что, хотя чудовище и опасный монстр, но броня у него отсутствует напрочь, и пристрелить его издалека совсем несложно.

Гигант бури (Storm Giant)

Мощный гигант. Неплохо дерется в рукопашной, но самое главное его достоинство - это способность к мощной стрельбе издалека. И это не два броска камнем, как у всех гигантов, а четыре мощных магических атаки. Причем, когда этот гигант сражается в рукопашной, он тоже использует молнии. Выбивать команду таких гигантов при помощи стрелков, не защищенных заклинаниями от магии, невозможно - их просто снесут. Против них хороши или невидимые, или не чувствительные к магии стрелки. Или такие же, но очень мощные "рукопашники".

О нет, только не это... Мне был нужен лишь зомби

Джинн (Djinn)

Джинн, в отличие от своего собрата по сидению в бутылке ифрита, довольно полезный боец благодаря тому, что заклинания верховной магии, которые он может запускать в бою, дешевле и зачастую полезней, чем у его собрата из магии хаоса. Не следует также забывать, что он способен телепортироваться в любую точку боя и нести с собой всю команду, в которую он включен при перемещениях по карте. Да и чисто физически джинн сильнее. И хотя он все-таки ест многовато маны, все же есть определенный смысл в том, чтобы вызывать джиннов.

Кузница титанов

Воздушный элементаль (Air Elemental)

Воздушный элементаль - просто прекрасный монстр. Наверное, это самый мощный из всех элементалей. К сожалению, он не может игнорировать броню противника, как большинство элементалей верховной магии, зато он невидим и нечувствителен к обычному оружию. Этот элементаль является прекрасным средством по уничтожению стрелков противника, но и живую силу он тоже косит очень неплохо. Против него лучше всего либо использовать мощных монстров, либо разносить его с помощью магии. Правда, для этого его надо либо кем-нибудь засечь, либо использовать заклинания, бьющие по всем unit'ам врага сразу. Если же в вашем арсенале нет подобных заклинаний и нет ни одного достаточно мощного монстра, то единственный способ справиться с этим элементалем - это повесить на самого сильного из своих "рукопашников" любое заклинание, позволяющее повреждать бойцов с иммунитетом к оружию, либо на самых мощных стрелков - заклинание True Sight для того, чтобы они могли стрелять по нему. Но даже в этом случае справиться с ним будет довольно хлопотно. Обычно эти элементали сидят в местах, охраняемых бойцами верховной магии.

Небесный дракон (Sky Drake)

По-настоящему сильный монстр. Этот дракон, хотя и не обладает такой ударной мощью, как великий дракон, нечувствителен к магии и очень быстр, что делает его опаснейшим противником. Справиться с подобными драконами под силу только сильнейшим из героев или немагическим стрелкам. Но для того, чтобы сражаться против драконов с помощью стрелков, надо обладать достаточным запасом маны и специальных заклинаний для торможения драконов. Здесь заклинания магии природы, способные сковывать или останавливать противника, будут просто незаменимы.

Наги (Nagas)

Ничем особенным не примечательные монстры, главными достоинствами которых являются умение плавать и ядовитость. А так как их можно разработать почти в самом начале, то этих монстров можно отправлять в экспедиции на соседние острова - захватывать города. В начале игры в них не бывает сильных гарнизонов.

Советы

Победа в этой игре достигается посредством продуманной экономики, сильной армии, могучей магии и правильного ведения дипломатических отношений. Конечно, это идеал, но, возможно, вашей игре не слишком помешают наши советы.

Новички тоже хотят выигрывать

"Если бы я знал, что оно так рванет!"
Фродо

Когда начинается игра, у играющего довольно мало ресурсов, поэтому имеет смысл пристально следить за переназначением ваших жителей из фермеров в рабочие. При умелом манипулировании можно в полтора раза ускорить производство.

Ведь зачастую бывает так, что продукция, производимая в городе, уходит впустую, потому что данного изделия выпускается больше, чем нужно. Необходимо следить за числом ходов, необходимых для производства того или иного изделия, и проверять это производство. Например, если вы, переведя часть жителей из рабочих в строители, по-прежнему получите это здание в тот же срок, то следует все так и оставить - пусть город производит больше еды. Тогда в каком-нибудь другом городе можно будет иметь больше рабочих.

В самом начале игры, когда только создается мир, в котором вы будете играть, вам случайным образом назначается место, где будет стоять ваша столица. Полезно бывает несколько раз начать игру, до тех пор, пока рядом с вашим городом не окажется каких-нибудь полезных ископаемых. Если вы начинаете на Мирране, то это, конечно, адамант, если на Аркане - то мифрил. Но лучше всего, если это будут олени (Wild Game), тогда население в вашем городе будет расти значительно быстрее, и, соответственно, вы сможете развиваться более ускоренными темпами.

После того, как вы начнете игру, необходимо запустить магического духа. Конечно, качать ману пока неоткуда, но он довольно быстро бегает, умеет плавать и не требует денег на свое поддержание. Так что он - очень неплохой разведчик. Два подразделения, которые вы получите в начале игры, лучше всего также отправить на разведку - по отдельности. Правда, если на вас нападет враг, то отбиваться вам будет некем, поэтому слишком далеко от города уходить все-таки не следует. Зато вам предоставится возможность найти ближайшие к вам города, а если повезет, то и захватить их. Во время разведки следует пытаться войти в любые из зданий, которые вы заметите. Во-первых, вы получите информацию о монстрах, их охраняющих, а во-вторых, всегда есть шанс, что их не охраняют, и вы ни за что получите довольно большую (для начала игры) сумму денег или набор мана-кристаллов.

При развитии нового города следует строить здания в следующем порядке:

1-Builder's Hall, 2-Granary, 3-Market Place, 4-Farmer's Market, 5-Shrine, 6-Smithy. Остальные здания следует строить в зависимости от ситуации. Первое время, до того, как

к вам придет первый герой, можно придерживать деньги в запасе на его покупку (это что-то около 100 золотых). После того, как он придет, все деньги следует вкладывать в покупку зданий. Это позволит вам развиваться гораздо более ускоренными темпами. Конечно, и потом к вам будут приходить герои, но момент их прихода довольно трудно предугадать, поэтому проще будет просто вызвать их.

Когда остров, на котором расположен ваш основной город, полностью обследован, следует подумать об увеличении числа ваших подданных. Ведь каждый новый город вообще может развиваться и сам, без дополнительных капиталовложений с вашей стороны. Следовательно, чем быстрее вы станете строить новые города, тем раньше они начнут приносить вам доход. Однако не следует увлекаться милитаристическим строительством: боевые unit'ы (а соответственно, и здания, необходимые для их производства) следует строить только в одном, максимум в двух городах. Желательно, чтобы эти города находились там, где есть мифрил, а еще лучше - адамант. Все остальные города должны быть чисто торговыми. Торговые города, однако, тоже лучше строить возле мест выхода полезных ископаемых, да и вообще единственный способ использовать полезные ископаемые - это либо захватить город рядом с ними, либо построить город возле месторождения.

Но не следует слишком увлекаться градостроительством. Необходимо помнить, что свои города надо еще и защищать - иначе они могут превратиться в чужую собственность. Как и всякий нормальный захватчик, вы должны понимать, что лучше оккупировать чужой город с готовыми постройками, чем самому тратить время и деньги на развитие города.

Следует обязательно захватывать все свободные города на вашем основном острове, иначе они начнут плодить бандитов. Захватывать эти города следует сразу же, как только у вас появятся достаточно мощные для этого бойцы. Ведь с каждым новым ходом эти города производят для себя все новых защитников.

Войска в городах следует производить только самые мощные из возможных для данной расы. Нет смысла сначала произвести менее мощные, а по мере развития заводить все более сильные. Вы потратите на производство и содержание слабаков массу денег, которые вы свободно могли бы израсходовать на развитие городов, и, следовательно, отодвинете во времени производство более мощных unit'ов. И перед началом массового их производства следует построить Alchemist's Guild (если эта раса умеет его строить) - это даст вашим войскам магическое оружие, что повысит их смертоносность. Единственным исключением здесь являются копейщики (они требуют на свое содержание только еду и относительно дешевы) - их можно производить для уменьшения числа бунтовщиков в городе. Ведь любые два unit'а (не являющиеся монстрами) уменьшают количество бунтовщиков на тысячу. И зачастую их произвести дешевле, чем построить какое-нибудь дорогое культовое сооружение (если возможность для постройки таковых еще осталась). Правда, не всегда войска самого высокого уровня являются самыми мощными для данной расы. За примерами ходить не надо - взять хотя бы троллей: очень приятные бойцы, умеющие регенерировать. Чем более высок их уровень, тем с большим умилением смотришь на их возрастающую мощь - и вот бойцы самого последнего уровня. И что мы видим? Полное фиаско: способность, которая делала троллей такими замечательными бойцами, исчезла! Военные мамонты не умеют регенерировать (тогда зачем, спрашивается, они такие нужны?).

Среди бойцов следует отдавать предпочтение стрелкам, правда, не во всех расах. Так, совсем не следует покупать лучников, которые стреляют на 1. Самые мощные из стрелков - это волшебники, а из волшебников - чернокнижники. Но следует помнить, что они стреляют магией и, следовательно, опасны не для всех unit'ов. Из обычных стрелков очень опасны пращники полуросликов: они, на первый взгляд, не очень сильны, но необыкновенно эффективны. В команде, которую вы поведете в сражение, лучше иметь восемь unit'ов: это оставит вам возможность вызывать элементалей во время боя.

Наемники, которые приходят к вам наниматься, на первый взгляд похожи на дар небес, но не всех из них имеет смысл покупать. В первую очередь надо смотреть на то, во сколько вам обойдется постройка таких же бойцов своими силами, можете ли вы их вообще построить, и - что важно - достаточно ли у вас денег, чтобы им платить. Например, имея возможность строить пращников, нет никакого смысла покупать кентавров, которые слабее. Или, если вы уже можете построить чернокнижников, зачем тратить деньги на простых волшебников? По большей части, наемники полезны в том случае, если вам необходимо резкое возрастание вашей боевой мощи.

Когда в самом начале игры вы выбираете звания и магии, которыми вы будете пользоваться, то следует выбрать звание Warlord и Node Mastery. Эти звания являются самыми полезными из всех. Каждой из магий лучше иметь по несколько книжек (только между черной и белой придется выбирать).

Основной упор лучше всего сделать на магиях хаоса, жизни и верховной. Самая могущественная из них, конечно, верховная, так как она позволяет вызывать самых опасных элементалей и помогает вам эффективно противостоять большинству заклинаний. Но поначалу вам, скорее всего, будет сложно ею пользоваться, так что проще всего применить магию хаоса. Она обладает множеством мощных ударных заклинаний, которые легко можно будет использовать в бою.

Никогда не забывайте вкачивать ману в повышение вашего Skill'а - это очень важно. Можно повременить с разработкой заклинаний, обойтись без какого-нибудь монстра, но если вы не сможете запускать в бою достаточно мощных заклинаний, то у вас возникнет проблема. Реально, как показывает опыт, вызывать монстров невыгодно. По-настоящему полезных монстров можно пересчитать по пальцам рук, и их обычно дают разрабатывать под конец игры, когда и использовать-то их как следует не на ком. Гораздо полезней бывает вешать заклинания на обычных бойцов. Причем есть несколько таких, которые в сумме способны превратить самых захудалых копейщиков в грозную боевую единицу. Это Flight, Invisiblity, Magic Immunity, Lionheart, Invulnerability или Wraith Form и Regeneration. Конечно, можно повесить еще многие другие заклинания, но эти - одни из самых мощных. Естественно, не следует навешивать эти заклинания на копейщиков, но если навесить хотя бы их часть на серьезный unit, то он превращается в супербойца.

Когда в процессе игры вы встречаете нового колдуна, то первым делом следует постараться выменять у него все заклинания, которые он согласится поменять, и делать так каждый раз, когда вы сможете узнать какое-нибудь новое заклинание. Иногда удается поменять заклинание у одного колдуна, выменять его затем на другое у следующего колдуна, а заклинание того загнать первому колдуну.

И последний совет для новичков: всегда записывайтесь перед началом боя. Это позволит вам либо сделать вторую попытку, либо вообще избежать столкновения, если вы недостаточно сильны. Если вас развоплотили, совсем не обязательно вести потустороннюю жизнь, надеясь, что заклинание возвращения когда-нибудь сработает. Иногда лучше загрузиться с последней записи игры, и вполне возможно, что на вас не нападут - ведь здесь нет жесткого сценария.

Полезные комбинации

"Почему люди не летают, как птицы?!
А потому, что не умеют."

Некоторые заклинания прямо-таки созданы для определенных групп существ. Мы приведем здесь несколько. Уверены, вы сможете дополнить этот список.

Phantom Beast - берсеркер

Заклинание берсеркера удваивает мощь бойца, но отбирает всю броню. Но что можно отобрать у фантастической бестии, у которой и так нет брони? И просто опасная бестия превращается в очень опасную бестию. Правда, две бестии - это тоже неплохо: вопрос в том, много ли у вас мест в команде, и достаточно ли маны.

Заклинание Berserk и unit с First Strike

Если ваш unit силен и всегда бьет первым, то при удвоенной атаке он вполне может так приложить противника, что просто некому будет ему отвечать. И тогда зачем ему броня, разве только от стрелков прикрываться.

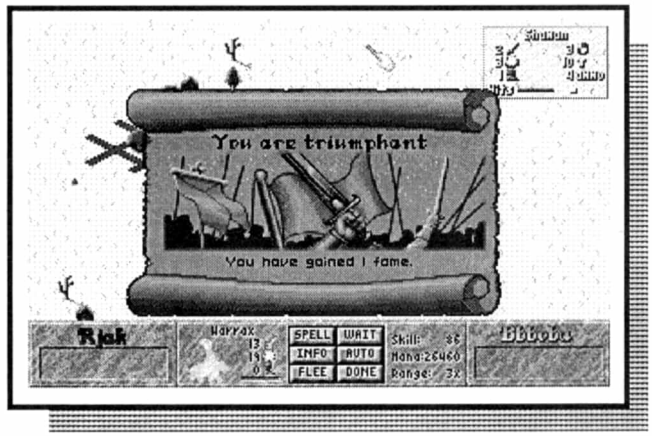
Berserk and Regeneration

Если ваш unit может восстанавливаться по ходу боя, то, наверное, можно потерпеть отсутствие брони. Главное, чтобы совсем не убили, а повреждения зарастут. Но зато какая атака!

Тролли и Black Channels

Это, наверное, единственные бойцы, которым имеет смысл навешивать подобное заклинание - ведь тролли умеют регенерировать. Поэтому после навешивания на них темного канала они почти ничего не теряют, но очень много выигрывают благодаря множеству иммунитетов и усилению способностей. Главное, не вешать это заклинание на бойцов, не достигших максимального уровня опыта, потому что после того, как заклинание повешено, опыт перестает накапливаться.

Летающий unit и Call Lighting



И еще одна великая победа!

Если с земли вас не достать, то что помешает врагу бесславно умереть, пока вы свободно летаете себе где-нибудь в сторонке, а заклинание спокойно и методично добивает ваших врагов? Правда, если имеются стрелки, то лучше от них как-либо прикрыться, например, невидимостью. Если унифицировать этот совет, то выглядеть он будет примерно так: берем кого-нибудь, до кого бойцам противника явно не достать, ставим его где-нибудь вдалеке и запускаем машину разрушений. Это относится ко всем подобным заклинаниям (Wrack, Magic vortex). Правда, Wrack не работает против созданий смерти и бойцов с высокой сопротивляемостью магии, а Magic vortex не всегда как следует управляем, но повреждения наносит ого-го.

Летающий невидимый Warship

А это просто супероружие, а если он еще и обладает иммунитетом к магии, и имеет Spell Lock, то хладная могила врагам обеспечена. Ведь у военного корабля камней больше, чем у дяди Кота Матроскина гуталину. Подлетел поближе и пристрелил с минимальной дистанции. Ну, а если и не попал, так камешков-то 99 - какой-нибудь обязательно попадет.

Немного экономики

"Что нам стоит дом построить."
Старик Хоттабыч

Вполне возможно, что вы, вняв нашему совету не строить лишних зданий в городах, совершенно перестали строить общеобразовательные учреждения (библиотеки, гильдии мудрецов и т. п.) в городах рас, где это не дает положительного милитаристического эффекта. Но это не совсем правильно: ведь каким бы маленьким ни казался вам вклад каждого отдельного здания в создание новых заклинания, зачастую суммарное количество очков на разработку заклинаний, получаемое таким образом, вполне способно превысить почти всю ману, которую вы вообще можете кинуть на разработку заклинаний. А для маны есть и более полезное применение.

Некоторые люди считают, что гильдия шахтеров - это слишком дорогое удовольствие, и строить ее надо чуть ли не после полной постройки большинства зданий в городе. Это в корне неправильно: ведь гильдия шахтеров не только увеличивает эффект, получаемый с полезных ископаемых, но и увеличивает на 50% производство продукции в городе, а это изрядно ускоряет строительство любых последующих построек. Иногда в городе нельзя построить гильдию шахтеров потому, что рядом даже захудалого холма нет. В этом случае вам

понадобятся два заклинания: заклинание магии хаоса **Raise Volcano** и заклинание магии природы **Change Terrain**. Достаточно просто создать возле города вулкан, а потом превратить его в гору, и вот уже можно строить гильдию шахтеров.

И очень важный вопрос: а надо ли строить дороги? Ведь правда, приятно, когда можно перебросить свои войска в кратчайшие сроки из одного города в другой - и безо всякой магии? А деньги, которые приносят дороги! Но каждый русский человек знает, что хорошие дороги в родной стране - это наполовину проигранная война. Лучше буксовать по грязи, чем позволить врагам мобильно перемещаться по родным просторам. Каждые два города, между которыми вы построили дорогу (особенно, если она магическая), превращаются для вас в головную боль: ведь если враг пойдет по этой дороге, то он может напасть на город до того, как вы его заметите и предпримете ответные действия. Ведь любому ясно, что держать мощный гарнизон в каждом своем городе нереально (дорого, долго строить, и игра не позволяет иметь слишком много unit'ов). В результате приходится иметь мощные мобильные подразделения, которые перемещаются между городами либо своими силами, либо с помощью магии. Но надо знать, куда их перекинуть. И вот тут вам могут пригодиться абсолютно непригодные ни для каких других целей **Nightblades**. Они невидимы, и если ставить их на дорогу, то противник и не пытается их обходить. Ну, а после сражения двигаться он уже не сможет. Вот тут-то ваши бойцы и должны подоспеть.

Иногда возникает необходимость уничтожить какой-нибудь маленький городок, неправильно расположенный предыдущими хозяевами. Все бы ничего, если вы его еще не захватили, а если он уже ваш? В этом случае можно попробовать убрать из города охрану и надеяться на то, что кто-нибудь его захватит, а после этого снова его отбить и разрушить. Но закон подлости еще никто не отменял, и этот город вполне может простоять без всякой защиты до самого конца игры.

Для таких городов существует более радикальный способ уничтожения: надо строить переселенцев. Каждый новый фургон с переселенцами забирает с собой часть популяции, и когда не останется жителей, не станет и города. Да, не забудьте продать здания в городе - в первую очередь те, что отвечают за прирост населения.

Немного стратегии

"Лучше иметь эффективную маленькую армию, чем толпу необученных болванов."
Урфин Джюс

Реально для ведения основных военных действий достаточно одной-двух мощных команд, которые выносят колдунов, захватывают города и охраняемые монстрами объекты. Все остальные ваши войска по большей части занимаются патрулированием и поддержанием порядка в ваших городах. Эти части составляют резерв на случай, если кого-нибудь из основной команды убьют. Ведь если вы даже сразу построите нового бойца, должно пройти определенное время, пока он наберется достаточно опыта. А пока бойцы стоят в резерве, опыт копится автоматически. Правда, если у вас в городе стоит алтарь битвы, то нет проблем - пусть себе умирают, ведь новый боец, построенный в этом городе, и так уже будет

иметь максимальный уровень опыта. Проблема только в доставке его к месту дислокации команды, в его стоимости и в цене повешенных на него заклинаний (тут уж вам решать).

Компьютерные колдуны иногда забивают свои основные города под завязку мощными монстрами (например, драконами) и самодовольно считают, что теперь-то их город неприступен. А вы тем временем вынуждены кусать локти, глядя, как он запускает Spell of Mastery (ведь не всегда у вас есть заклинание Spell Blast). Есть несколько способов борьбы с подобными выскочками. Во-первых, можно запустить заклинание Great Unsummoning один или несколько раз и потом спокойно захватить оставшуюся без охраны столицу. Можно создать несколько летающих команд (главное, чтобы они могли нанести достаточно сильные повреждения драконам). Для этой цели хороши всадники на грифонах: они довольно мощны и умеют летать. Можно даже попробовать часть из них сделать берсеркерами. И собрав несколько таких команд охотников на драконов под стенами города, на протяжении одного хода вламываться к ним по очереди с одной только целью - вынести побольше драконов. Как правило, трех целых подобных команд по девять unit'ов хватает для тотального уничтожения даже полной команды из девяти драконов. Это довольно дорого, но выбор невелик. Или же, если у вас есть стрелки, то их тоже можно использовать. Драконов из города колдун все равно не выведет, одна проблема - стрелки слабо выдерживают магические удары. Можно попробовать оставить его без маны, нападая на все его города минимальными силами с одной только целью - навлечь на себя магическую атаку. Плюс захват части городов, дающих ему ману, плюс Evil Presence на остальные его города, плюс Drain Power, плюс стоимость содержания драконов, плюс мана, необходимая для выполнения заклинания, и Warp Node на его ноды. Есть шанс, что маны на все это у него просто не хватит.

Если вы атакуете город, то не стоит сильно заботиться о превентивной атаке его гарнизона. Немедленному уничтожению подлежат только стрелки и маги.

Всех остальных надо отстреливать бережно: подойти почти вплотную к стенам и пристрелить вражеских бойцов с минимальной дистанции. Атака вашим стрелкам не угрожает. Все unit'ы противника как сидели за стенами, так оттуда и не вылезут.

Довольно опасными оказались переселенцы, эти беззащитные ребята, которые даже сражаться-то как следует не умеют. Но у переселенцев есть одна замечательная особенность: они выдерживают много повреждений и очень ловко убегают. Вы просто загоняете своих переселенцев поближе к врагу, а после того, как он на них нападет, запускаете какое-нибудь мощное заклинание типа Flame Strike и преспокойно убегаете (шанс убежать у переселенцев превосходный, главное, чтобы вас не прижали к воде). Компьютер, например, просто обожает такие шутки в ваш адрес.

Довольно часто приходится встречаться с людьми, считающими, что заклинания стоит вешать только на героев: дескать, поддержание заклинаний дорого стоит, и на всех не хватит. И совершенно зря. Конечно, повесить весь имеющийся у вас арсенал заклятий на всех бойцов - дело нереальное, но повесить самые дешевые заклинания на бойцов из команд, активно участвующих в боевых действиях, вполне возможно. К примеру, Chaos Channels - заклинание не дорогое, но очень полезное для ваших бойцов. Если вы хотите переправить команду на соседний остров, а свободного времени и денег на производство кораблей нет, то можно либо научить всех ваших unit'ов ходить по воде, либо повесить на самого быстрого из них заклинание Wind Walking. И вот уже ваши бойцы не обращают никакого внимания на водные преграды.

Трюки

Когда поиграешь в эту игру достаточно долго, то начинает казаться, что все магические предметы, имеющиеся в игре, как будто специально предназначены для того, чтобы только занимать свободное место в слотах героев и больше ничего не делать - такие они слабые. На этот случай в игре присутствует редактор магических предметов. Это внешний файл, и находится он в основном каталоге с игрой. Этот редактор позволяет как угодно изменить все магические предметы в игре, даже превратить все предметы в бижутерию. Неизменным остается только количество самих предметов, но следует помнить, что чем больше полезных свойств вы повесите на предмет, тем дороже вам придется покупать его у торговцев, и тем меньше шансов добыть такой предмет в бою.

Multiplay

В заключение полезная информация для фанатов игры на несколько человек. Для игры на несколько человек существует специальная оболочка. Она не является официальной составляющей игры и написана одним из поклонников, так что работает иногда не совсем корректно. Но ради возможности поиграть друг против друга это можно перенести. Оболочка была написана, как дополнение к игре. Поэтому, пока ходит один из живых противников, за второго играет компьютер. В Интернете ее можно найти по адресу:

ftp.cdrom.com/pub/dresden/games/utility/cheat.

Название файла - **mmom42s.exe**, если только не появилось более свежей версии.

Также автор имеет теперь свою страницу: **http://users.aol.com/mmoms/mmoms.html**

Небольшой прикол

И совсем в заключение милейшая комбинация на тему фэнтэзи - если сможете перебить, пишите:

Итак, Killer Hobbits (хоббиты-убийцы) - вообразите Champion, Lionhearted slingers с Flame Blade, адамантовым оружием, под предводительством Торина Избранного с Leadership 4, благословленные архангелом (Holy Bonus 2), имеют силу атаки 17.

Это где-то 8 * 17 = 136 повреждений.

Приложения

Таблица 1

В этой таблице представлено примерное число повреждений, которое будет нанесено Unit'y. Для того, чтобы использовать эту таблицу, определите полную силу атаки вашего Unit'а и бронезащищенность его противника - цифра на пересечении и будет средним количеством повреждений, которые получит после атаки ваш противник. Все значения в таблице даны без учета способности To Hit. Столбец 50 представляет из себя столбец для иммунитета к данному виду атаки.

Атака	Защита																	
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	20	50
1	0.3	0.2	0.1	0.1	0.1	0.1	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
2	0.6	0.4	0.3	0.2	0.2	0.1	0.1	0.1	0.1	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
3	0.9	0.7	0.5	0.4	0.3	0.2	0.2	0.1	0.1	0.1	0.1	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
4	1.2	1.0	0.8	0.6	0.5	0.4	0.3	0.2	0.2	0.1	0.1	0.1	0.1	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
5	1.5	1.3	1.0	0.8	0.7	0.6	0.4	0.4	0.3	0.2	0.2	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.0	0.0
6	1.8	1.5	1.3	1.1	0.9	0.7	0.6	0.5	0.4	0.3	0.3	0.2	0.2	0.1	0.1	0.1	0.0	0.0
7	2.1	1.8	1.6	1.3	1.1	1.0	0.8	0.7	0.6	0.5	0.4	0.3	0.2	0.2	0.2	0.1	0.0	0.0
8	2.4	2.1	1.9	1.6	1.4	1.2	1.0	0.9	0.7	0.6	0.5	0.4	0.3	0.3	0.2	0.2	0.1	0.0
9	2.7	2.4	2.1	1.9	1.6	1.4	1.2	1.1	0.9	0.8	0.6	0.5	0.4	0.4	0.3	0.3	0.1	0.0
10	3.0	2.7	2.4	2.2	1.9	1.7	1.5	1.3	1.1	0.9	0.8	0.7	0.6	0.5	0.4	0.3	0.1	0.0
11	3.3	3.0	2.7	2.4	2.2	1.9	1.7	1.5	1.3	1.1	1.0	0.8	0.7	0.6	0.5	0.4	0.2	0.0
12	3.6	3.3	3.0	2.7	2.5	2.2	2.0	1.7	1.5	1.3	1.2	1.0	0.9	0.8	0.7	0.6	0.2	0.0
13	3.9	3.6	3.3	3.0	2.7	2.5	2.2	2.0	1.8	1.6	1.4	1.2	1.1	0.9	0.8	0.7	0.3	0.0
14	4.2	3.9	3.6	3.3	3.0	2.8	2.5	2.3	2.0	1.8	1.6	1.4	1.3	1.1	1.0	0.8	0.4	0.0
15	4.5	4.2	3.9	3.6	3.3	3.1	2.8	2.5	2.3	2.1	1.8	1.6	1.5	1.3	1.1	1.0	0.5	0.0
16	4.8	4.5	4.2	3.9	3.6	3.3	3.1	2.8	2.5	2.3	2.1	1.9	1.7	1.5	1.3	1.2	0.6	0.0
17	5.1	4.8	4.5	4.2	3.9	3.6	3.4	3.1	2.8	2.6	2.3	2.1	1.9	1.7	1.5	1.4	0.7	0.0
18	5.4	5.1	4.8	4.5	4.2	3.9	3.6	3.4	3.1	2.8	2.6	2.4	2.1	1.9	1.7	1.5	0.8	0.0
19	5.7	5.4	5.1	4.8	4.5	4.2	3.9	3.7	3.4	3.1	2.9	2.6	2.4	2.2	2.0	1.8	1.0	0.0
20	6.0	5.7	5.4	5.1	4.8	4.5	4.2	3.9	3.7	3.4	3.1	2.9	2.6	2.4	2.2	2.0	1.1	0.0
21	6.3	6.0	5.7	5.4	5.1	4.8	4.5	4.2	3.9	3.7	3.4	3.1	2.9	2.7	2.4	2.2	1.3	0.0
22	6.6	6.3	6.0	5.7	5.4	5.1	4.8	4.5	4.2	4.0	3.7	3.4	3.2	2.9	2.7	2.5	1.5	0.0
23	6.9	6.6	6.3	6.0	5.7	5.4	5.1	4.8	4.5	4.2	4.0	3.7	3.4	3.2	2.9	2.7	1.7	0.0
24	7.2	6.9	6.6	6.3	6.0	5.7	5.4	5.1	4.8	4.5	4.3	4.0	3.7	3.5	3.2	3.0	1.9	0.0
25	7.5	7.2	6.9	6.6	6.3	6.0	5.7	5.4	5.1	4.8	4.5	4.3	4.0	3.7	3.5	3.2	2.1	0.0
26	7.8	7.5	7.2	6.9	6.6	6.3	6.0	5.7	5.4	5.1	4.8	4.6	4.3	4.0	3.7	3.5	2.3	0.1
27	8.1	7.8	7.5	7.2	6.9	6.6	6.3	6.0	5.7	5.4	5.1	4.8	4.6	4.3	4.0	3.8	2.6	0.1
28	8.4	8.1	7.8	7.5	7.2	6.9	6.6	6.3	6.0	5.7	5.4	5.1	4.9	4.6	4.3	4.0	2.8	0.1
29	8.7	8.4	8.1	7.8	7.5	7.2	6.9	6.6	6.3	6.0	5.7	5.4	5.1	4.9	4.6	4.3	3.0	0.1
30	9.0	8.7	8.4	8.1	7.8	7.5	7.2	6.9	6.6	6.3	6.0	5.7	5.4	5.1	4.9	4.6	3.3	0.1
31	9.3	9.0	8.7	8.4	8.1	7.8	7.5	7.2	6.9	6.6	6.3	6.0	5.7	5.4	5.2	4.9	3.6	0.2
32	9.6	9.3	9.0	8.7	8.4	8.1	7.8	7.5	7.2	6.9	6.6	6.3	6.0	5.7	5.4	5.2	3.8	0.2
33	9.9	9.6	9.3	9.0	8.7	8.4	8.1	7.8	7.5	7.2	6.9	6.6	6.3	6.0	5.7	5.5	4.1	0.2
34	10.2	9.9	9.6	9.3	9.0	8.7	8.4	8.1	7.8	7.5	7.2	6.9	6.6	6.3	6.0	5.7	4.4	0.3
35	10.5	10.2	9.9	9.6	9.3	9.0	8.7	8.4	8.1	7.8	7.5	7.2	6.9	6.6	6.3	6.0	4.6	0.3

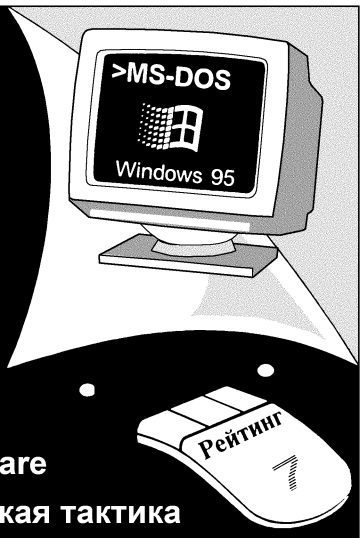
Таблица 2

В этой таблице отображена зависимость мощности атаки в плюсе со способностью To Hit и количеством бойцов в Unit'e.

Кол. бойцов	1					2				4				6				8			
To-Hit	0	+1	+2	+3	+4	0	+1	+2	+3	0	+1	+2	+3	0	+1	+2	+3	0	+1	+2	+3
Атака																					
1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	2	2	3	2	3	4	4	3	4	4	5
2	0	0	1	1	2	1	2	3	4	3	5	6	7	5	6	7	8	6	7	8	9
3	1	1	3	4	5	3	4	6	7	5	7	8	10	7	9	10	11	8	10	11	12
4	1	3	5	6	8	4	6	8	10	7	9	11	13	9	11	13	15	10	12	14	16
5	3	5	7	9	10	6	8	10	12	9	12	14	16	11	13	16	18	12	15	17	19
6	4	6	9	11	13	8	10	13	15	11	14	16	19	13	15	18	21	14	17	19	22
7	5	8	11	13	16	9	12	15	18	12	16	19	21	14	18	21	24	16	19	22	25
8	7	10	12	16	19	10	14	17	20	14	18	21	24	16	20	23	26	17	21	25	28
9	8	11	15	21	21	12	16	19	23	16	20	23	27	18	22	26	29	19	23	27	31
10	9	13	17	23	24	13	18	22	25	17	22	26	30	19	24	28	32	21	25	30	
11	10	15	19	25	27	15	19	24	28	19	24	28	32	21	26	30		22	27	32	
12	12	16	21	28	30	16	21	26	30	20	25	30		22	28	33		24	29		
13	13	18	23	30	32	18	23	28	33	22	27	33		24	30			26	31		
14	14	20	25	32		19	25	30		23	29			25	32			27			
15	15	21	27			20	26	32		25	31			27				29			
16	17	23	29			22	28			26	33			28				30			
17	18	25	31			23	30			27				30				32			
18	19	26	33			24	32			29				31							
19	20	28	35			26				30											
20	22	29	37			27				32											

Offensive

Наступление



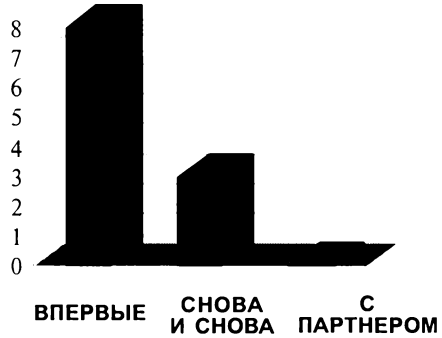
Год выпуска	1996
Распространитель	Ocean
Разработчик	Wave Software
Категория	Динамическая тактика

Минимальные условия	386 DX-33
Оптимальные условия	486 DX-66
Графика	Lo Res
Размер	1 CD, RIP 56 MB, ZIP 26 MB
Играем вместе	–
Управление	

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС

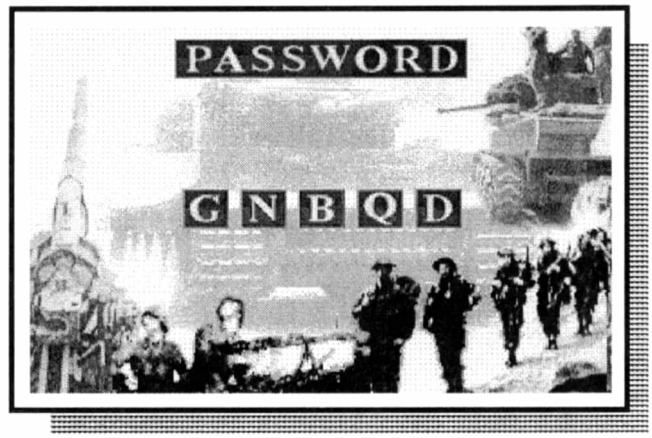
8 3



ИСПОЛНЕНИЕ

ГРАФИКА	7
ЗВУК	7
ИНТЕРФЕЙС	8
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	9
СЮЖЕТ/КОНЦЕПЦИЯ	8

Общая оценка **7**

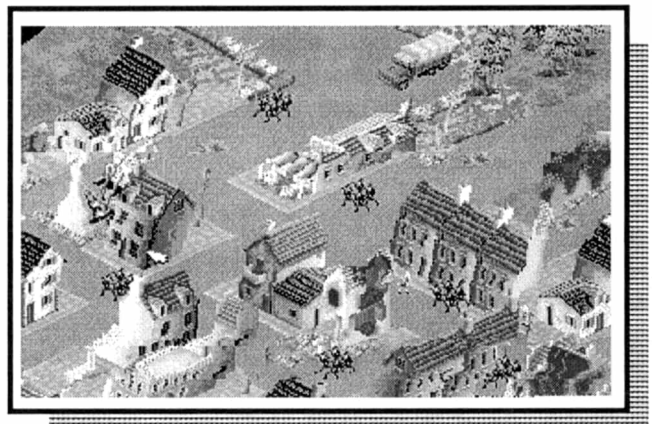


Наступление в самом разгаре

6 июля 1944 года на берега Нормандии обрушился огненный шквал. В проливе Ла-Манш было попросту тесно от военных судов. Вскоре весь берег заполонили высадившиеся дивизии англичан и американцев. Подобно стальному смерчу, они устремились вглубь оккупированной Франции. Так началась операция "Оверлорд" - союзники, на протяжении почти всей Второй Мировой с интересом следившие за ходом событий на Восточном фронте, решили, наконец, что пора бы открыть Западный Фронт, а то, чего доброго, вся Европа от Урала до Атлантики окажется в руках Сталина. Вообще-то, Сталину совсем не нужна была вся Европа, и об открытии второго фронта он просил Черчилля, начиная с июня 1941 года. Но в 41-ом Черчилль ссылался на проблемы в Северной Африке и на то, что Англия очень маленькая и слабая страна. В декабре 41-го в войну вступила большая и сильная Америка, но Рузвельт тотчас же стал ссылаться на проблемы на Тихоокеанском театре военных действий. В 44-ом году вспоминать о каких бы то ни было проблемах стало уже неэтично, и долгожданный Второй фронт был наконец открыт. Причем англичане и американцы ныне уверены, что именно высадка войск в Нормандии решила ход войны в Европе. Впрочем, в этом нет ничего удивительного - развитием военных действий на Восточном фронте у них мало кто интересуется.

Итак, Offensive дает вам прекрасную возможность побывать во Франции 44 года и принять посильное участие в происходивших там драматических событиях. Ну вот, скажете вы, прочитав это предложение, еще один wargame, и ошибетесь - перед вами динамическая стратегия, одна из немногих игр этого жанра, посвященная не разборкам между людьми и орками (Атридесами, Харконенами, Ордосами, NOD и GDI), а вполне реальным событиям - Второй Мировой войне - великому столкновению новой чуждой цивилизации, которую олицетворял фашизм, и всего остального человечества. Вы можете, руководя доблестными солдатами союзников, освобождать Европу, стонущую под гнетом оккупантов, а можете, наоборот, отражать наглое вторжение в пределы тысячелетнего Рейха и попытаться повторить Дюнкерк (так называлось место, в котором в 40 году английский экспедиционный корпус был сброшен в Ла-Манш). Игра состоит из жесткого набора миссий, в которых вам предстоит либо продвигаться все дальше вглубь территории Франции, по направлению к Рейну - границе Германии, либо, выдержав длинный ряд атак, перейти в контрнаступление.

Стратегий, посвященных Второй Мировой, более чем достаточно, но подавляющее их большинство относится к так называемым пошаговым стратегиям - эти игры переносят вас не на поле боя, а, скорее, в тишину кабинетов Генерального Штаба, где у вас есть время хорошо подумать, куда послать ту или иную дивизию, где сконцентрировать силы для главного удара, на какой участок фронта подтянуть резервы из тыла, чтобы усилить оборону.



В окнах этих домов еще не скоро зажгется свет

В таких играх вы руководите целыми дивизиями, армиями, фронтами, вам предстоит выигрывать грандиозные битвы. Никто не спорит, что от мастерства полководца во многом зависит победа, но каким бы гениальным ни был общий стратегический замысел, привести его в исполнение должны самые обыкновенные солдаты, а также самые обыкновенные командиры дивизий. Где-то там далеко в тиши этих самых штабных кабинетов какой-нибудь генерал решает, что такая-то дивизия удерживает такой-то населенный пункт: для него и то, и другое - лишь соответствующие символы на карте театра военных действий. Ну, а для командира дивизии населенный пункт - это обугленные руины домов с забившимися в подвалы местными жителями, дивизия - это живые солдаты в блиндажах и окопах, да и враг - это тоже не символ, а пехотные цепи, растянувшиеся по полю, изрытому воронками, плюющиеся огнем танки и бронетранспортеры.

Offensive переносит вас прямо на поле боя, в самое пекло. В отличие от подавляющего большинства динамических стратегий, в этой игре вам придется заниматься только войной и ничем иным, никакой экономики нет и в помине. Естественно, было бы по меньшей мере странно, если бы союзники вместе с солдатами высадили в Нормандии шахтеров и лесорубов, или прямо на поле боя начинали бы строить, скажем, танковые заводы, на которых бы в считанные часы разрабатывались и запускались в серийное производство новые модели танков. Войска вы не покупаете и не нанимаете, вам они даются заранее - ведь в Нормандии высаживались отнюдь не наемники, да и солдаты Вермахта сдерживали натиск союзничьих орд совсем не за рейхсмарки. Впрочем, если ваши воины понесли большие потери, вы можете получить свежие резервы из тыла. Но их получение тоже никоим образом от вас не зависит - помочь вам или оставить умирать на поле брани, решает компьютер, ну, а его мнение не всегда совпадает с вашим. Нет, вам не придется ничего добывать, продавать, покупать и строить, вам предстоит только лишь убивать и разрушать, и ничего более. Вы должны либо освобождать Европу от оккупантов, либо удерживать ранее завоеванное.

Впрочем, в отсутствии экономики есть и свои преимущества - игра становится намного проще, нет нужды выбирать, на какой из длинной череды военных объектов тратить с таким трудом заработанные деньги, да и сами миссии в игре куда более скоротечны - не нужно производить разведку (карта боевых действий не окутана мраком, и ее не нужно открывать), искать вражескую базу и т. п. Все намного проще - вы должны просто уничтожить всех врагов, вот и все. Пленных, кстати, в этой игре не берут ни немцы, ни союзники.

Графика в этой игре тоже не совсем типична ни для динамических стратегий, ни для тем более пошаговых - это не вид сверху, а изометрия (вид сверху и сбоку) - в последнее время такой тип графики становится все более популярным в стратегических играх. Хоть графика и не блещет высоким разрешением (обычная старая добрая VGA), благодаря тому, что мы видим все происходящее в игре в изометрической проекции, она производит весьма

приятное впечатление своей реалистичностью. Руины домов, деревья, реки, взрывы, трупы - все это создает атмосферу настоящих боев. Вести сражения вам придется не только в чистом поле, но и на улицах небольших городов - и вы сможете по достоинству оценить работу авиации союзников (они предпочитали наносить массированные бомбовые удары по жилым кварталам, с целью деморализовать население и по возможности лишить армию новых призывников, а военные заводы - рабочих; безо всяких атомных бомб они умудрились стереть с лица Земли Дрезден и Гамбург). В ходе жарких сражений вы сможете исправить недочеты в работе союзной авиации - разнести вдребезги то, что еще не разрушили пилоты "летающих крепостей". Итак, войска ждут ваших приказов. Вы готовы?

Main menu

Главное меню игры не отличается особой сложностью.

Start Game - начать игру.
Enter Level Codes - ввести пароль уровня.
Ingame Options - небольшое настроечное меню из двух пунктов, в котором вы сможете включить или выключить звук **(sound)** и музыку **(music)**.

Начало игры

Вам предстоит выбрать, за кого вам больше по душе играть - за немцев или за союзников. Просто наведите курсор либо на немецкий флаг, либо на флаги союзников. Когда вы определились, за кого вы будете играть, самое время послушать брифинг - практически все миссии в игре дают вам возможность переиграть реальные сражения той поры - захватывать или оборонять реальные города, мосты, господствующие высоты. И перед началом каждой миссии вам подробно расскажут о том, когда и где происходят события предстоящей миссии, какое стратегическое значение имеет тот или иной город, который вы удерживаете (или атакуете). После чего вы увидите трехмерную карту будущего поля боя, на которой обозначены объекты миссии.

Для атакующих:

Take town (bridge и т.п.) - взять город (мост и т.п.).
Security - охранять место, в котором могут высадиться подкрепления.

Для обороняющихся:

Hold town и т.п. - удерживать город и т.п.

Игровой экран. Управление войсками

На игровом экране вы можете видеть поле сражения - руины, долговременные огневые точки, солдат, танки и т.п. Причем вы видите лишь небольшой участок поля боя. Никакой полезной информации о численности и составе ваших войск непосредственно на игровом экране вы не увидите. Войска управляются при помощи мышки - просто наводите курсор на интересующую вас боевую единицу, нажимаете на кнопку мышки, и над этой единицей появляется небольшое управляющее меню.

move - двигаться к указанной точке (не забудьте ткнуть курсором в нужную вам точку, в противном случае ваш приказ просто проигнорируют).
hold - обороняться. Отдайте этот приказ, и солдаты начнут отстреливаться (в противном случае они этого делать не будут).
attack - атаковать нужный вам объект. Атаковать можно не только вражеских солдат, но и лошадей, бегающих по полю, уцелевшие или полуразрушенные дома, одним словом, все, что вы видите на игровом экране. Только опять-таки - не забудьте указать объект, который хотите атаковать.
retreat - отступить. Если вы видите, что баланс сил на поле боя явно не в вашу пользу - отступление является самым разумным выходом.

Управлять боевыми единицами по отдельности, ввиду их многочисленности, не так-то просто. Оптимальный выход - объединить все боевые единицы, которые вы видите на экране, в одну большую группу (или в несколько групп, в зависимости от обстановки на поле боя) - делается это при помощи правой кнопки мыши. Тогда вместо множества управляющих меню вам придется иметь дело лишь с одним, и вы сможете отдавать приказы всей группе.

Несколько управляющих клавиш

F1, F2 - изменить масштаб изображения. Уменьшить или увеличить его размер. Окинуть поле битвы с высоты птичьего полета бывает вовсе не лишним, когда вам необходимо оценить стратегическую обстановку.

F7 - гораздо лучше оценивать ситуацию на поле боя, разглядывая карту, на которой обозначены в виде точек все войска, принимающие участие в битве (синие точки - немцы, красные - союзники). Карта занимает небольшую часть игрового экрана. Двигая по ней курсор, вы перемещаетесь по местности на большом игровом экране.

Esc - вызвать небольшое управляющее меню.

Белый флаг - сдаться. Если враг оказался сильнее, вы можете не созерцать агонию своих войск, а просто капитулировать.
C> - выход из игры.
OK - вернуться к игре.

Войска. Стратегические советы

К сожалению, войска не имеют наименований и четких параметров. У каждой боевой единицы может быть только два состояния - либо живой, либо мертвый.

Пехота - вам предстоит управлять соединениями из четырех пехотинцев. Каждое такое соединение представляет собой одну боевую единицу. Пехота атакует дальние цели, забрасывая их гранатами, на ближней дистанции использует стрелковое оружие. Для того, чтобы эффективно бороться с бункерами, танками и прочими средствами массового уничтожения пехоты, пехотинцев необходимо объединять в группы. Одно-два соединения, скорее всего, погибнут, но враг долго не продержится. Если вашим пехотинцам противостоит, например, сразу несколько танков, то концентрируйте огонь на каждом поочередно, ни в коем случае не распыляйте силы.

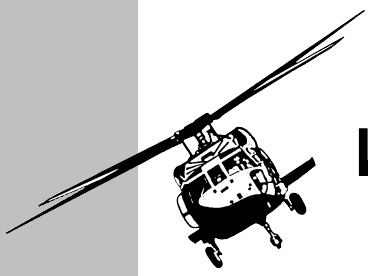
Артиллерия - пушки, с приличной дистанции обстреливающие пехоту и танки, может основательно проредить вражеский состав. Но если враг приблизился вплотную - пушка обречена. Поэтому совсем не лишним будет прикрытие из пехотных соединений, которые оттянут на себя огонь противника.

Бункера - долговременные огневые точки, отличаются большим запасом прочности и к тому же могут поражать сразу несколько целей. Только цели вы должны указывать самостоятельно (в меню, при помощи которого вы управляете бункером, есть только один пункт Attack, двигаться, как известно, бункера не могут).

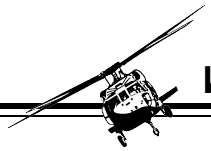
Грузовики, джипы - прекрасное средство транспортировки пехоты. Но, привезя пехоту к месту дислокации, не забудьте ее выгрузить - в бою автотранспорт абсолютно беззащитен.

Бронетранспортеры - еще одно средство для транспортировки пехоты. Несколько более медлительное, но зато куда менее беззащитное. Бронетранспортеры можно использовать при атаках на скопления вражеской пехоты. Но скопления танков атаковать этими слабо бронированными машинами по меньшей мере бессмысленно.

Танки - к сожалению, создатели игры не уделили должного внимания весьма принципиальным различиям, имеющимся у разных моделей танков. Танки обладают приблизительно равными возможностями. Они могут вести огонь, по эффективности не уступающий артиллерийскому, но, в отличие от пушек, способны весьма резво перемещаться. По степени защиты они мало в чем уступают бункерам. Самая большая ошибка, которую вы можете допустить при использовании танков - это не прикрыть их соединениями пехоты. Столкнувшись с многочисленными вражескими пехотными соединениями, танки не успеют уничтожить их - пехотинцы намного раньше закидают бронемашины гранатами.



ИГРЫ-ИМИТАТОРЫ



ИГРЫ - ИМИТАТОРЫ

Еще лет пятнадцать назад человек даже не мог и мечтать о том, что в один прекрасный момент окажется за штурвалом боевого самолета, рычагами танка, рулем гоночного автомобиля или даже на мостике боевого робота, причем даже не выходя из собственной комнаты. Как иногда хочется несчастному пешеходу сесть за руль проносящейся мимо иномарки и раздавить водителя, внезапно оказавшегося на его месте, так фанату неба, по здоровью не прошедшему в летное училище, снится свободный полет на сильной машине, способной сеять смерть и разрушения во вражеских рядах. А может быть, просто начитавшись научно-фантастических романов и насмотревшись бессмертных фильмов Джорджа Лукаса, кто-то захочет оказаться на месте супермена, пилотирующего космический истребитель и сражающегося за свободу всех мирных граждан, или водителя боевого робота, истинно вернорожденного, несущего на своих плечах груз ответственности за деяния предков, но от этого не менее храброго и желающего поскорее покончить с загнившей Внутренней Сферой, принять участие в создании нового общества, не отягощенного старыми представлениями?

Понимая, что в реальной жизни многое невозможно, некоторые люди, гордо называющие себя программистами, уселись за клавиатуры своих, только что появившихся, персональных компьютеров и стали творить. Творить истинные чудеса, которые позже были названы имитаторами. Качество этих игр росло вместе с мощностью компьютеров. Они все сильнее и сильнее стали напоминать реальность, затягивая игроков в свой виртуальный мир, из которого подчас так сложно вернуться.

Первые имитаторы очень отдаленно напоминали реальность. Точнее будет сказать, что они ее не напоминали вовсе. Достаточно вспомнить лишь первый танковый имитатор Battle Zone (классная игра по тем временам), при взгляде на который со стороны подчас невозможно было понять, что за вектора мелькают на экране. Это был типичный представитель каркасной графики, все объекты в котором были представлены линиями, намекающими на то, что они ограничивают поверхности. При случайном наложении двух объектов возникало ощущение прозрачности ближнего. Снаряды выглядели как обычные прямоугольники, земли и неба не было вовсе. Лишь белая прямая, изображавшая линию горизонта, отделяла их друг от друга. Теми же линиями были нарисованы и горы вдалеке. Звука, за исключением редких щелчков динамика, не было вовсе. Зато игра превосходно работала в четырех цветах даже на первых “персоналках”. Такой имитатор, как Dumb Buster, был и вовсе основан на спрайтах, т.е. немногие объекты, которые все же появлялись в бескрайней пустыне под крылом вашего самолета, были попросту нарисованы в простейшем виде. Через некоторое время каркасные модели стали заменяться плоскостными, то есть пространство между векторами, ограничивающими каждую часть, было закрашено в один из 4, а затем 16 и совсем нескоро - 256 цветов. Хотя все вокруг смотрелось чрезвычайно угловато, зато приобретало вполне отчетливую форму, объем и “боевую” раскраску. Также улучшился и звук, который даже на динамике напоминал вой мотора и грохот взрывов. Одной из первых игр в таком стиле стал имитатор F16/F18 под названием Jet, запускавшийся с дискетки 5’25 на старом добром XT. Типичными примерами таких имитаторов более позднего времени стали игры Abrams и F-19. С появлением 386-х компьютеров и VGA-адаптеров произошел и существенный сдвиг в графике игр. 256 цветов позволили создавать окружающее пространство более красочным. Хотя фигурки и остались четко векторными, без всяких намеков на текстуры, но за счет некоторой “грубости” изображения и большого количества векторов они стали выглядеть достаточно гладкими. В тех имитаторах, где дизайнеры постарались особо, за счет некоторых искусственных приемов объекты приобрели характерные реальные оттенки.

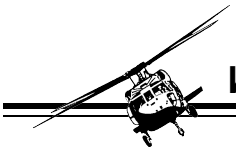
Именно такими играми и явились авиаимитатор F22, впервые предложивший такой сетевой режим, в который действительно было интересно играть (в сетевые режимы тех же Falcon / Spectrum Holobyte/ и Helicopter Simulator /Sierra/ играть было достаточно проблематично), и имитатор аэрокосмического истребителя Epic. Все в нем было хорошо, только вот "реальность" космического боя была весьма относительной. Лазерные лучи летели достаточно медленно, а корабли, как свои, так и противника, выглядели достаточно монотонно. Тем не менее, игра была весьма впечатляющей. Звук же в ней на те времена был выше всяких похвал, не говоря уж о потрясающе скоростной графике.

Одновременно с векторной графикой, в имитаторах наметилось и второе направление развития. Это спрайтовая графика. Все изображения объектов при таком способе построения изображения обсчитаны заранее и выводятся на экран, как обычные картинки. Игра, построенная таким образом, работает заметно быстрее (считать-то надо гораздо меньше), зато занимает больший объем памяти, и объекты на экране начинают "дергаться". Чем больше заранее обсчитанных положений, тем плавнее получаются повороты и перемещения, однако до векторной графики им далеко. В те времена у спрайтов был еще один плюс - красота и высокая детальность. Ведь заранее можно нарисовать сколь угодно качественное изображение. На скорость вывода это не влияет. Так что такие игры смотрелись намного лучше. Стоит лишь вспомнить первые две части знаменитого сериала Wing Commander. Тогда же были созданы вертолет Comanche и имитатор танка Armored Fist, построенные на том же принципе. Все объекты там строились на основе спрайтовой графики и выглядели не слишком убедительно, но игры выглядели все равно потрясающе за счет использования совершенно гениального метода синтеза пейзажей - так называемого Voxel Space. Не говоря уж о том, что почти все аркадные игры с трехмерным изображением "вид из глаз" (в стиле Doom) выполнены именно с использованием спрайтовой графики.

Нынешние имитаторы вобрали в себя все лучшее, что могли предложить разработчики программного и аппаратного обеспечения. Плавность движения и изломанность рельефов достигается за счет векторной основы всех объектов, а плавность переходов и цветовая неравномерность поверхностей - за счет наложенных и спроецированных на плоскости текстур. Такая технология называется трехмерным синтезом. С ее применением выполнены такие игры, как Wing Commander 3 и 4, Privateer 2, Mechwarrior 2 и все последующие саги о боевых роботах. Высококачественный и весьма реалистичный трехмерный синтез применен и при создании такой захватывающей игры, как F-22 Lightning-2.

Совсем недавно появилась технология Voxel Space 2.0, разработанная фирмой Nova Logic, анонсированная как дальнейшее развитие Voxel Space, но, на наш взгляд, весьма мало на нее походящая. Эта новая технология позволяет сделать все ландшафты небывало гладкими, без режущих глаз углов. Изобретение будет применено при создании таких игр, как Comanche 3 и Armored Fist 2, появления которых мы с нетерпением ожидаем.

На сегодняшний день, все имитаторы можно условно разделить на два класса - симуляторы реальных машин и симуляторы фантастических механизмов. В первом классе можно перечислить имитаторы субмарин (типа Aces of the Deep, 688 Attack Sub, Seawolf, Silent Service), танка (вроде Abrams, Armored Fist, Tank Commander), самолета (о, тут и первая мировая, и вторая, и современная война, и машины ближайшего будущего, и даже мирные самолеты вплоть до авиалайнеров) и вертолета (например, Commanche 2, Hind, Apache Longbow). Это не считая всякой экзотики типа имитаторов катеров и кораблей, которые являются скорее исключением, чем стабильным явлением, а также автомобилей, которые теперь мы склонны рассматривать как особый подкласс.



ИГРЫ - ИМИТАТОРЫ

Среди фантастических игр этого класса преобладают в основном имитаторы космического истребителя и боевого робота. Хотя также существуют симулятор фантастической подводной лодки (Subwar - 2050), боевого автомобиля будущего (Quarantine 2, NecroDome), ковра-самолета (Magic carpet - 1,2) или даже дракона (Dragon Strike). Два последних скорее являются сказочными.

Многие из последних игр-имитаторов обладают неоспоримым достоинством - игра по сети, модему или кабелю с живыми противниками.

Одним из первых имитаторов самолета для персональных компьютеров стал Jet Fighter. Экран чем-то напоминал вид из кабины истребителя, которому и была посвящена игра. Очень много фантазии приходилось прикладывать тем, кто хотел видеть за дергающимися четырехцветными картинками настоящие землю и небо, в которых кружат враги, только и ждущие момента, чтобы "засадить" ракету в двигатель ставшего вдруг таким родным истребителя. Зато сколько удовольствия доставляла игра (первое - всегда лучшее). Появившиеся через некоторое время 286-е процессоры, гиганты производительности по сравнению с первыми персоналками, дали толчок и дальнейшему развитию имитаторов. F-19, F-15, F-117, F-22 - четыре истребителя, пусть и не все взятые из реальности, были помещены в эти компьютеры. Превосходная по тем временам EGA- и VGA-графика (надо же, целых 256 цветов), векторные пейзажи и объекты с зачатками текстур, почти реальный вой двигателя в динамике или на Sound Blaster'e давали достаточный реализм, чтобы подтолкнуть воображение человека, и так готового оказаться по ту сторону экрана, поверить в реальность картинки. Изображения перестали дергаться, игра шла очень плавно, ракеты летели, оставляя за собой инверсионный след, даже дым пожаров выглядел достаточно натуральным. Появились чрезвычайно интересные и захватывающие задания, неоднократно обсуждаемые игроками, награды за отлично выполненную работу. Ну прямо все, как в настоящей американской армии. Векторный тип графики оказался очень удачным. Хотя он и требовал от машины огромных ресурсов, зато позволял добиться небывалой ранее плавности движения трехмерных объектов. Его приняли на вооружение следующие поколения создателей виртуальных пространств. Почти все авиаимитаторы в дальнейшем стали использовать именно его. Но реалистичность игр от этого лучше не становилась (ведь в имитаторе, на теперешний взгляд, главным является не столько процесс управления техническим средством, сколько наибольшее приближение динамически меняющейся картинки к настоящей действительности). Только через пару лет кто-то догадался наложить на поверхности, ограниченные векторами, текстуры. Теперь объекты перестали состоять из геометрических фигур, приобретя достаточно плавные и ласкающие глаз очертания (даже останки раскуроченного самолета в современных играх выглядят весьма живописно). Звук же давно перестал удивлять своей наполненностью и правдоподобием.

В настоящее время развитые технологии динамического создания трехмерных объектов предрешили появление на свет высококачественных продуктов, лучшими из которых пока являются F-22 Lightning-2, представленный в этой книге, и Jet Fighter-3, который является имитатором морского многоцелевого истребителя. Что лучше, а что хуже - судить вам. Обе игры обладают повышенной реалистичностью внешнего (или внутреннего?) пространства. Детально прорисованная поверхность прямо под крылом, уменьшающаяся с увеличением расстояния детализация и сама линия горизонта, сокрытая туманной дымкой, которая не дает рассмотреть весьма неприглядный векторный каркас земли. Если вы подниметесь над облаками на F-22, то увидите впечатляющее зрелище - солнце, освещающее верхний слой облаков и "играющее" бликами на крыльях машины напарника.

А во время ночных полетов прекрасно и очень реально смотрится луна, ландшафт которой прорисован с потрясающей реальностью. Всех этих мелочей существенно не хватает Jet Fighter-3, в котором дневное светило выглядит, как грубо намалеванное желтое пятно, даже при хорошем разрешении (обе игры поддерживают режимы вплоть до 640x480 точек). Зато при полетах над городом или даже внутри него (при должном мастерстве) дома не выглядят похожими на кубики, а имеют реальные окна и двери. Причем иногда кажется, что видно испуганное лицо жителя, не вовремя высунувшегося из окна. Однако, за все надо платить. Такая детальность поверхности и построек потребовала гигантской производительности, в результате чего игра сносно работает в VGA-режиме только на Pentium-166, а для SVGA нужен Pentium PRO. F-22 же запросто работает даже на 486-м процессоре.

В обоих имитаторах существует режим "виртуальной" кабины, когда вы можете смотреть как бы из глаз пилота, причем разглядеть можно всю кабину (при этом приборы на панелях - не просто картинки, а реальные устройства отображения информации. По ним можно спокойно ориентироваться в пространстве). С точки зрения профессионала, реалистичность управления и той, и другой игры "хромает". Где же это видано, чтобы при взлете самолет "задирал" нос аж на 40 градусов, почти касаясь земли хвостовым оперением. Тем не менее, в F-22 взлетно-посадочная полоса выглядит почти натурально. Имеется в виду ее длина, составляющая два километра. Про Jet Fighter-3 этого сказать нельзя. Та коротенькая площадка на авианосце, которая называется ВПП, вряд ли сгодится для взлета реальной машины. Правда, отражатели реактивной струи и трос все-таки присутствуют, внося некоторую реалистичность в процесс взлета. Посадка тоже не блещет правдоподобием. Самолет может сесть на землю, не долетая до полосы, и под совершенно нереальным углом глиссады (реальная машина в таких условиях разбивается).

Управлять самолетами с клавиатуры очень удобно и совершенно реально. Летательный аппарат грамотно реагирует на управляющие воздействия и четко, с соблюдением всех законов инерции, отрабатывает развороты. Так что реальность полета на больших высотах и скоростях, что, собственно, и требуется от имитатора, в этих двух играх соблюдена полностью.

Развитие истории о войнах боевых роботов насчитывает уже как минимум десятилетие. Первоначально фирмой Fasa была выпущена серия настольных игр Battletech. Конечно, это были не имитаторы, а настоящие пошаговые стратегии, где игроки с помощью кубиков управляли действиями подразделений боевых машин 31-го века. Чрезвычайно интересные, они быстро завоевали огромную популярность во всем мире (даже сейчас в них играют многие). Однако, стратегия - стратегией. Речь же здесь пойдет именно об имитаторах. Боевой робот не может стрелять случайным числом, "выброшенным" на кубиках. До боли обидно, когда по велению теории вероятности одна из ваших машин промахивается или падает, утопает в болоте, безуспешно пытаясь подняться. В такие моменты так хочется оказаться там, на поле боя, внутри кабины робота, и своим мастерством исправить положение. Наверное, по этой причине и был создан первый имитатор боевого робота - MechWarrior, выпущенный фирмой Activision (в полном смысле слова, ни одна из подобных игр имитатором не является. Ведь непонятно, что значит имитировать несуществующий объект). Игра работала в 16-цветном EGA-режиме даже на XT и повествовала о похождениях легиона наемников по "горячим точкам" Внутренней Сферы (те, кто читал сериал Battletech, наверняка знают, что это такое). Боевые роботы - громадные и чрезвычайно дорогие боевые машины, хорошо защищенные и вооруженные, против которых пехота и даже танки не могут сделать практически ничего. В результате разлада в некогда процветавшей империи и непрекращающихся Войн Наследия, технология производства самых совершенных

машин будущего была практически утрачена. Роботы ветшали, и приходилось прикладывать немало усилий, чтобы поддерживать их в рабочем состоянии. Вам, как командиру наемников, приходится нанимать команду, покупать на заработанные на выполнении контрактов деньги новых боевых роботов (часто достающихся в весьма плачевном состоянии), ремонтировать их и отправлять в бой, чтобы заработать еще денег. В общем, бесконечная бойня.

Графика этой игры сразу оказалась на высоте. В бою все роботы выглядели довольно натуральными и двигались по полю достаточно плавно. Все это - благодаря векторной графике. О текстурах тогда никто даже не слышал. А звук, раздававшийся из динамика, был очень хорош по тем временам.

Бешеная популярность, которую сразу завоевал MechWarrior, подтолкнула создателей сделать ее продолжение. Получилось это не сразу. Делать следующую серию как две капли воды похожей на предыдущую посчитали неразумным. Поэтому MechWarrior-2 появился только в 1995 году, задержавшись по сравнению с обещанным сроком выхода более чем на 2 года. Игра, которая и сейчас смотрится очень здорово, требовала для нормальной работы 486-го процессора, и все это из-за совершенно гениальной графики. Внешний вид из кабины стал вполне естественным, поверхность под ногами машины, небо и сами роботы обрели текстуры, смотрящиеся лучше всего в VGA-режиме. Летящие лазерные лучи, ракеты и снаряды создавали ощущение настоящей битвы будущего. Звук же, производимый Sound Blaster'ом, хорошо дополнил общую картину. Вы можете слышать грохот шагов своего робота и противников, оказавшихся поблизости, взрывы ракет и удары смертоносных лучей по броне. Были озвучены даже сообщения бортового компьютера. Лишь одно сожаление вызывает графика - поверхность, в основном, осталась плоской (как и в предке), из которой то тут, то там торчат горы или холмы. К тому же появлялись они совершенно неожиданно, прямо “перед носом”, что не добавляло реализма. Зато совершенно замечательно были созданы сами боевые машины.

Следующей игрой в серии имитаторов боевых роботов стал MechWarrior-2: Ghost Bear Legacy. Практически ничем не отличаясь по общим принципам построения графики (те же текстуры, наложенные на плоскости), он, тем не менее, выглядел намного привлекательнее. Текстуры стали богаче, да и сама поверхность планет перестала быть абсолютно плоской. Теперь все холмы и ямы как бы встроены в основной скелет, благодаря чему общая картина окружающего мира изменяется более плавно. Кроме того, были введены такие факторы, как атмосферные осадки на планетах или отсутствие гравитации в космосе. Сами роботы, благодаря детальнейшей проработке их конструкции и движений, смотрятся более уверенными в себе, массивными и неповоротливыми (что вполне соответствует их имиджу). Звук тоже стал несколько лучше. А вот требования в компьютеру почти не увеличились. Сам сюжет изменился до неузнаваемости. Теперь вашей целью совсем не является завоевание Внутренней Сферы. Месть - вот чувство, бросающее вас в бой с врагом, который подло похитил генный материал из банка. Весь клан надеется на то, что вы отберете бесценный ресурс у врага и накажете его по заслугам, вместе с напарниками разгромив его наголову.

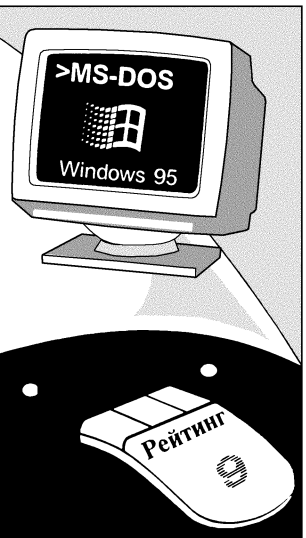
Сражаться с компьютером хорошо, особенно, когда игра выполнена на высоком техническом уровне. Но еще интереснее играть против живого человека, а лучше нескольких. Вот здесь и разгораются настоящие сражения, так подробно описанные в книгах, все участники которых представляют себя в роли вернорожденных клановых воинов, а победитель в схватке может с уверенностью заявить, что он - самый лучший.

Специально для такого развлечения и написан еще один имитатор - NetMech, по внешнему виду и набору роботов являющийся точной копией MechWarrior. Естественно, что все сражения происходят только между живыми противниками. Причем вы можете играть как двумя командами, так и каждый за себя. Разнообразие сценариев не особенно велико, но это и не нужно. Ведь, изменись количество игроков хотя бы на одного, и смысл игры кардинально изменится. Netmech поддерживает игру по модему, прямому соединению через нуль-кабель или по локальной сети. Причем в последнем случае играть можно ввосьмером.

И, наконец, последняя игра из этого жанра - недавно вышедший MechWarrior-2: Mercenaries. По графическому исполнению она очень существенно отличается от всех предшественников. Авторы предприняли попытку создать сверхреалистичный имитатор, которая, к великому сожалению, не удалась. Несмотря на то, что текстуры поверхности отличаются огромным богатством и разнообразием, выстрелы из энергетического оружия и взрывы создают эффект частичной освещенности поверхностей (почти реальное рассеивание света вокруг источника), проработка движений и раскраски боевых машин вызывают лишь усмешку. Тигрово-полосатые роботы, раскраска которых скорее демаскирует, чем скрывает их на снежных равнинах планет, нелепо и резко перебирают своими конечностями, практически никогда не опускающимися на землю, иногда создавая ощущение бегущей курицы. Особенно под Windows'95. DOS-версия работает куда лучше. Сюжет игры просто заимствован из первого MechWarrior. Точно так же нужно нанимать команду, покупать роботов, заключать контракты и идти в бой ради денег, на которые можно купить более совершенные машины массового уничтожения. Но миссии здесь уже не конструируются компьютером, как в первой игре, здесь они жестко заданы. Основным достоинством этого имитатора стала сетевая игра с богатым набором сценариев, которая, кроме ставших уже обыденными способов соединения, поддерживает Internet. Играя по Сети, вы можете доказать всему миру, что ваша команда - самая лучшая, и никто не может победить русских наемников-головорезов.

F-22 Lightning II

F-22 Молния II



Год выпуска	1996
Распространитель	Nova Logic
Разработчик	Nova Logic
Категория	Имитатор

Минимальные условия	486DX2 -66, 8 Мб
Оптимальные условия	Pentium-120, 16 Мб, FAST VIDEO
Графика	Lo Res, Hi Res
Размер	1 CD, RIP 34.4 MB, ZIP 19.3 MB
Играем вместе	1-20 чел.
Способы соединения	
Управление	

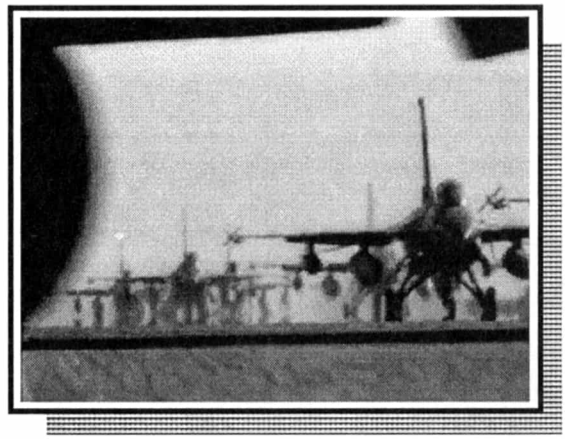
РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС

ИСПОЛНЕНИЕ

ГРАФИКА	10
ЗВУК	9
ИНТЕРФЕЙС	8
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	5
СЮЖЕТ/КОНЦЕПЦИЯ	7

Общая оценка **9**



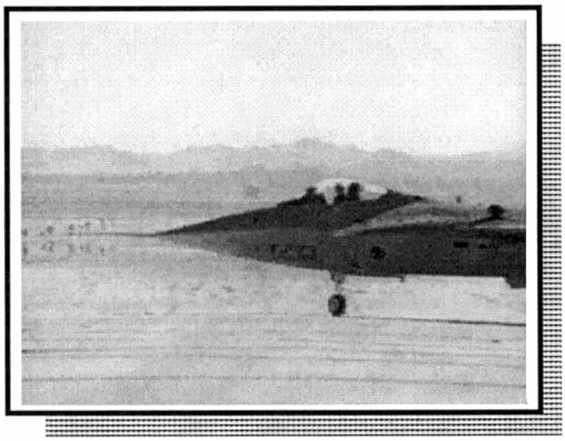
Трудовые будни военно-воздушной базы

Среди огромного количества игр существует определенный класс, в котором создатели пытаются перещеголять друг друга в реалистичности исполнения графики и звука. И дело даже не в том, что более детальная графика, яркие спецэффекты, подкрепленные шикарным звуком, смотрятся лучше, а в том, что все эти игры относятся к классу авиационных имитаторов - пожалуй, единственному, где разгул фантазии разработчиков смотрелся бы достаточно уныло по сравнению с обычной картиной реального мира.

Нужно заметить, что постоянное стремление человека к свободному полету уже на заре компьютерной эры породило массу игрушек этого направления. Многим из старшего поколения компьютерщиков довелось поиграть в свое время в текстовые игры типа "посадка на планету", достаточно распространенные на больших машинах. С появлением первых персональных компьютеров у человечества появилась возможность реализовать свою давнюю мечту. Так появились первые имитаторы. Вместе с расширением аппаратных возможностей компьютеров, "росли" и сами игры. И если первые из них типа Damb Buster или Jet были выполнены еще в четырехцветной графике CGA, то в дальнейшем стали появляться игры, поддерживающие EGA, а затем и VGA. Многие из вас, наверное, помнят то потрясение, которое вызвало среди фанатов появление имитатора F-19 фирмы Microprose. Конечно, это была чисто EGA-игрушка (хотя в ней и была встроена опция поддержки VGA, но это скорее так, для "понта". На самом деле, ничего VGA-шного в ней не было). С высоты сегодняшней графики можно лишь удивляться, как эта игра умудрилась стать хитом. Векторная графика с полнейшим отсутствием текстур и звук, состоящий исключительно из пронзительного писка двигателей и грохота взрывов, казалось бы, не могут привлечь к себе внимания. Однако запустите эту игру на своем Pentium'е, и вы поймете, что она до сих пор не потеряла некоторой привлекательности. Сложное, но не до безумия, управление, множество сервисных функций (кажется, что задействована чуть ли не вся клавиатура), возможность выбора оружия и разнообразные миссии придают ей такой шарм, который до сих пор недоступен ни одной игре подобного плана, несмотря на все усилия создателей.

Дальше игры развивались по тому же сценарию. Создатели пытались добавить им в основном реалистичность управления (а особенно процесса посадки), частенько жертвуя графикой. Да и что можно было ожидать от игр, рассчитанных на 386 процессор и 1 Мегабайт оперативной памяти. Есть только одна, на наш взгляд, совершенно гениальная игрушка, в которой реалистичность управления сочетается с достаточно неплохой трехмерной графикой. Как вы уже догадались, речь идет о F-29 Retaliator. Его создала фирма Ocean. Игра действительно очень захватывающая, если учитывать еще и тот факт, что она превосходно чувствует себя на 286 с EGA монитором.

Конечно, нельзя не упомянуть героические потуги различных фирм-производителей создать хороший имитатор боевого вертолета. К сожалению, все они закончились неудачей.

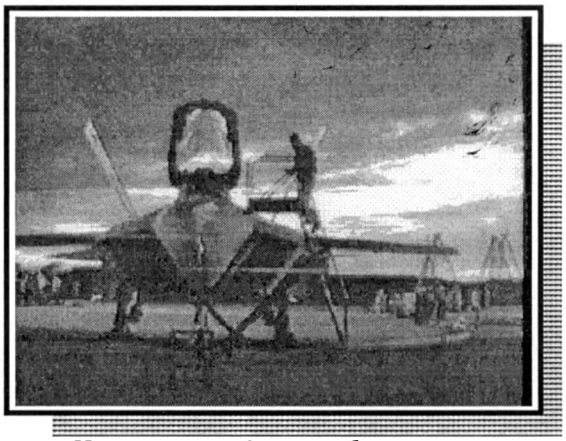


Возвращение с боевого дежурства

То слишком слаба графика, то действие разворачивается слишком медленно, то управление вертолетом больше походит на процесс программирования системы искусственного интеллекта. В общем, золотой середины так и не найдено. Единственной игрой, которая приблизилась к некоему идеалу, можно (правда, не бесспорно) назвать LHX, но и она, в сравнении с имитаторами самолетов, не выдерживает никакой критики. С появлением мощных SVGA-адаптеров и процессоров Pentium, лицо авиационных имитаторов существенно преобразилось. Огромная производительность компьютеров позволила создавать игры, максимально приближенные к реальности. Стало возможным почти телевизионное качество графики. Новейшая векторная технология с наложенными текстурами дала небывалую ранее плавность движения летательного аппарата. Качество пейзажей тоже вышло на принципиально иной уровень. Если раньше векторные изображения построек и деталей поверхности земли вдруг резко "выскакивали" перед глазами, то теперь почти во всех играх присутствует четко различимый горизонт. С приближением к объекту его размеры плавно увеличиваются, да и контуры, за счет хорошо подобранных текстур, остаются плавными на любом расстоянии. Конечно, и у этого метода есть свои недостатки (например, изображение деталей рельефа "распадается" на квадраты при достаточном приближении), которые до сих пор никто не смог "победить". Но несмотря на это, подобная графика до сих остается лучшим выходом для реализации таких проектов. Звуки в современных играх-имитаторах тоже отнюдь не похожи на то пищание динамика, которое заменяло рев реактивного двигателя в играх конца 80-х - начала 90-х. Если у вас есть Sound Blaster, то вы сможете насладиться полноценным стереозвуком, продуманным настолько детально, что подчас кажется, что вы действительно находитесь в кабине реального самолета.

Развитие игровой индустрии относительно недавно подарило нам виртуальный шлем, и создатели авиационных имитаторов не преминули воспользоваться этой новинкой. Многие современные игры поддерживают это устройство, и не зря. Ощущение реальности всего происходящего существенно усиливается, как только вы надеваете на голову шлем.

Игра, представленная в этой статье, обладает всеми достоинствами, перечисленными выше, и одновременно лишена многих недостатков ее предшественников. Так что F-22 Lightning-2, которую создала фирма Nova Logic в 1996 году, можно по праву назвать самым "крутым" имитатором боевого самолета на сегодняшний день. Радует еще и то, что, в отличие от некоторых подобных игр, в качестве прототипа для нее использован недавно разработанный, пока еще полностью секретный самолет (кстати, до сих пор не поступивший на вооружение армии США). Так что у вас есть шанс опробовать в действии новейшее оружие империализма. Чтобы особо не грешить против истины, создатели перенесли действие игры в недалекое будущее (отстоящее от настоящего момента года на два - на три). Поскольку Саддам Хуссейн и компания - довольно беспокойные ребята (вероятно, такими и останутся), то военные действия происходят по большей части на севере африканского континента.

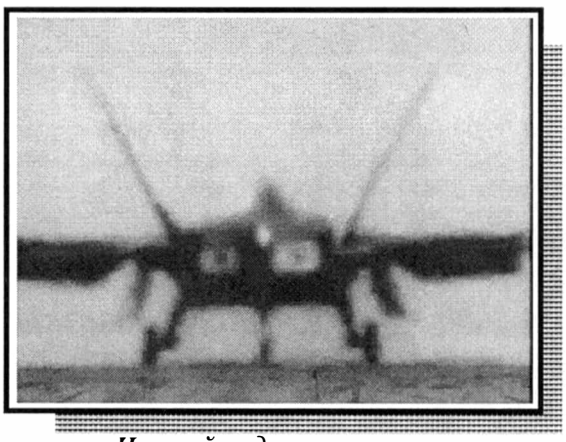


На его месте должен быть ты

Раннее утро. Спят мирные американские города. Их жители не знают, что такое страх. Ведь небо над ними охраняют отважные пилоты ВВС США, которые не дадут врагу проникнуть на свою территорию и потревожить сон граждан.

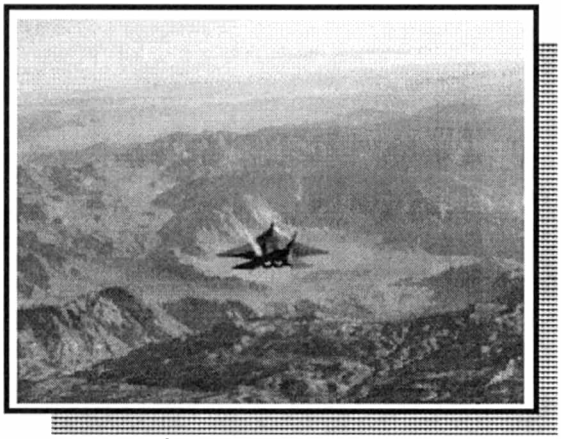
Начинается очередное боевое дежурство. Поднимаясь по приставной лесенке в кабину своего сверхсовременного истребителя, пилот думает о чем угодно, только не о войне, хотя кто знает, с чем придется ему столкнуться в воздухе. Последние мгновения перед стартом. Самолет выруливает на взлетно-посадочную полосу. Прочь сомнения! Нервы напряжены, и нет никаких дум. Только мысли о предстоящем взлете. По связи звучат две короткие команды, последние слова перед очередным боевым вылетом: - Башня! Борт 108 к взлету готов! - Борт 108! Взлет разрешаю! Счастливого пути! Кто знает, может быть, это - последние слова, которые доведется услышать пилоту.

Тяга включена на полную мощность. Стальная птица начала разбег по полосе. Взгляд прикован к лобовому стеклу, на котором, как на экране, отображаются важнейшие показатели. Скорость растет, и расстояние до конца полосы стремительно сокращается. Еще чуть-чуть. Остановиться уже невозможно. Только вперед. Почти у самого края самолет набирает необходимую для отрыва от земли скорость. Все! Можно взлетать! Штурвал на себя. Машина тяжело отрывает нос и некоторое время катится на двух стойках шасси. Но подъемная сила делает свое дело. Самолет полностью отрывается от земли и стремительно начинает набирать высоту. Пилот щелкает парой переключателей. Шасси плавно втягиваются в брюхо, а закрылки принимают горизонтальное положение. Скорость резко возрастает. Триста, четыреста, пятьсот миль в час. Цифры стремительно проносятся перед глазами. На дисплее появляется буква "М", и одновременно раздается резкий хлопок, почти не слышный в кабине. Машина перешла звуковой барьер. Можно ложиться на курс и лететь в зону патрулирования, надеясь только на то, что сегодняшний день пройдет спокойно.



Не стой рядом с соплами взлетающего самолета

Под крылом самолета проносятся пустынные пейзажи. С высоты птичьего полета все выглядит прекрасным. Заснеженные горные вершины, кристально чистые озера, в которые так и хочется нырнуть, песчаные равнины, поверхность которых нагрета до состояния раскаленной сковородки. Но пилот видит лишь одно - маленький квадрат радара в углу экрана.

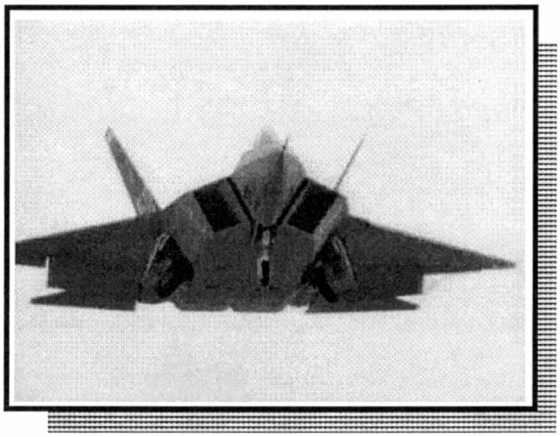


"Над милым порогом, махну серебряным тебе крылом"

Именно от него зачастую зависит жизнь и самолета, и слабого существа, управляющего грозной машиной. Вдруг на нем возникает белый крестик - в зоне видимости самолет, по скоростным характеристикам похожий на истребитель. Система опознавания еще не работает на таком расстоянии. На всякий случай надо приготовиться. Курс на предполагаемую цель! Оружие разблокировано и приведено в боевую готовность. Сомнения одолевают летчика. Свой или чужой? Вот в чем вопрос. Белый цвет сменяется зеленым. Автоматика опознала самолет. Это оказался F-16, принадлежащий ВВС США. Бой не состоится, и это к лучшему. Ведь убить человека, пускай даже врага - тяжелое испытание для психики.

Однако, время полета подходит к концу. Горючего в баках осталось только на обратный путь. Пора домой. Остается самое тяжелое - посадить кусок железа стоимостью в несколько сот миллионов долларов на землю. Ведь, как говаривал один специалист: "Реактивный самолет с выключенными двигателями обладает аэродинамикой бетонной балки". Полоса близко. На мониторе вспыхивает картинка глиссады. Немного ниже и левее. Теперь чуть вправо. Так, хорошо. Самолет заходит на полосу точно по центру. Тяги 60 процентов хватает только, чтобы поддерживать текущую скорость. На короткое время поднят щиток воздушного тормоза. Машина теряет скорость, продолжая скользить к полосе. Главное - не ошибиться и не сесть до начала ВПП. Скорость упала до 250 миль в час. Пора выпускать закрылки и шасси. До земли остается десяток метров. Спуск продолжается. Есть касание! Самолет слегка подпрыгивает и твердо встает на все три стойки. Тягу на ноль! Включить воздушный тормоз!

Прокатившись с километр по ровному бетону, машина останавливается напротив башни. На сегодня работа окончена. Теперь можно пойти в бар, выпить холодного пивка и побеседовать с товарищами. Только сначала надо дождаться техников, которые принесут лестницу (вечно они не торопятся).



"Мне сверху видно все, ты так и знай"

Основное меню

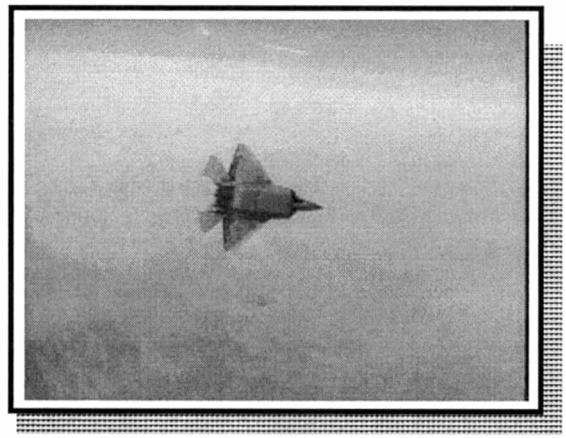
Основное меню состоит из семи пунктов. Для того, чтобы выбрать соответствующий пункт, щелкните мышкой на полосатой кнопке, расположенной слева от его названия.

Быстрый запуск миссии (Quick Mission) - Если вам не терпится рвануться поскорее в бой, выберите этот пункт меню. Он позволит вам не только избежать "утомительной" процедуры регистрации, но и отыграть любую из 36 миссий (лишь пять из которых являются тренировочными, остальные взяты из кампаний). Естественно, что результаты миссий никуда не заносятся.

Новая кампания (New Campaign) - Здесь все проходит чин по чину, так, как будто вы и в самом деле пришли на военную базу ВВС. Сначала вам будет необходимо зарегистрироваться, а уж только потом садиться за штурвал самолета. Вы не вольны выбирать миссии - все уже сделано за вас. Вам остается лишь выполнять приказы командования и лететь туда, куда вас посчитали нужным отправить. Конечно, и результаты ваших полетов записываются в табель о рангах. Со временем вы растете в звании, а за особо удачно выполненные миссии вас могут даже наградить (правда, иногда - посмертно).

Продолжение кампании (Continue Campaign) - Все-таки в игре происходит все не совсем так, как в жизни. Поиграв вволю, вы можете пойти отдохнуть, смело выключив компьютер. Не беспокойтесь. Отсутствие возможности записаться после очередной миссии еще ничего не означает. На самом деле, программа запоминает все пройденные вами этапы кампании. И в следующий раз вам не придется начинать все сначала - достаточно лишь выбрать этот пункт меню, и вы продолжите свою войну с последней не пройденной вами миссии.

Сетевая игра (Multiplayer) - Когда вам наскучит воевать с компьютером, вы можете поиграть вместе со своим товарищем. Правда, необходимо одно условие - ваши компьютеры должны быть соединены одним из трех способов. Либо по локальной сети, либо через модем, либо просто по кабелю через последовательный или параллельный порт. Нетрудно догадаться, что во втором и третьем случае играть вы сможете только вдвоем. Зато по локальной сети игра поддерживает аж до 20 человек. Вы можете выбрать игру в кооперативе против компьютера, а можете - дуэль. Кстати говоря, дуэль здесь, как и во многих играх, - наиболее увлекательное занятие.



Крутой вираж

Настройки (Options) - Полезный пункт меню, тем более, что большинство игровых параметров можно настроить только здесь. Дело в том, что программа Setup.exe, призванная вроде бы сконфигурировать игру, устанавливает исключительно звуковую карту, и больше ничего. А все, что можно делать во время выполнения миссии - это поменять разрешающую способность монитора. Вся остальная толпа полезных настроек находится здесь. Обо всех опциях, которые вы можете поменять, будет рассказано ниже.

Хвалебная ода создателям (Credits) - Совершенно бесполезный пункт. Здесь вы можете увидеть только имена авторов этой игры. Думаем, что не ошибемся, сказав, что это представляет очень небольшой интерес (но ведь надо же было куда-то вставить титры).

Выход из игры (Exit Game) - Всему приходит конец. И играм тоже. Когда вам надоест летать на истребителе и расстреливать русские самолеты, управляемые арабскими пилотами (а может быть, вы не сможете пройти какую-либо миссию, несмотря на детальнейшее описание всех этапов игры, присутствующее в данной статье), воспользуйтесь этим пунктом меню. Вас ожидает огромная радость - игра закончится.

Детальное описание системы меню игры

Быстрый запуск миссии (Quick Mission)

Как только вы выбрали этот пункт меню, на экране появятся два окна. В левом окне находятся названия пяти миссий, одна из которых (по умолчанию первая) подсвечена зеленым цветом. Под ним расположена строка, в которой написан номер страницы списка миссий (например, надпись **"Page 1 of 8"** по-русски означает "Страница 1 из 8"). Справа и слева от строки расположены две виртуальные кнопки **"+"** и **"-"**. Чтобы "перелистнуть" список миссий на одну страницу вперед, щелкните мышкой на кнопке **"+"**. Соответственно, для того, чтобы отлистать список назад - воспользуйтесь кнопкой **"-"**. Список миссий располагается на восьми страницах - на первых семи по 5 миссий, а на последней - 1 миссия. Чтобы выбрать миссию внутри страницы, просто щелкните мышкой на ее названии или на большой серой кнопке слева от него. Она сразу загорится зеленым цветом. В правом окне располагается краткое описание цели подсвеченной миссии на английском языке. Задания всех миссий, как и сами миссии, описаны в конце статьи. В правом нижнем углу экрана располагается очередное меню, состоящее из трех пунктов:

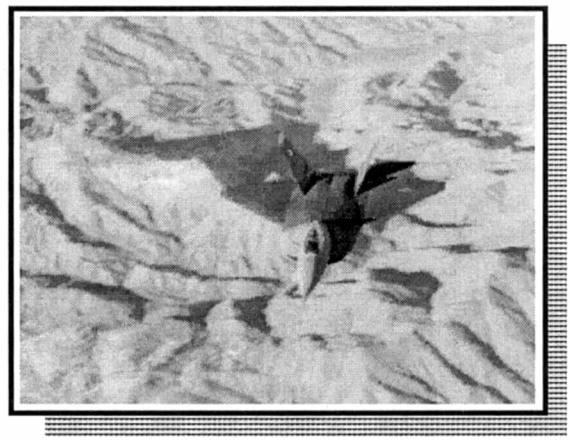
Принять выбор (Accept) - Полосатую виртуальную кнопку, находящуюся в левой части этого пункта меню, стоит нажать, когда вы выбрали себе миссию по душе и готовы прослушать брифинг перед стартом.

Создать собственную миссию (Create Mission) - Если вы не нашли себе подходящей миссии, или все они в длительном процессе игры показались вам слишком сложными, то ничего не остается делать, как создать собственную миссию. Здесь вашей фантазии действительно есть где разгуляться, да и сложность миссий можно менять в очень широких пределах (можно создать даже такой вариант задания, с которым справится человек, впервые увидевший компьютер и только-только ознакомившийся с управлением самолетом. Правда, есть и другая граница - миссия может "выйти" настолько сложной, что даже такой опытный профессионал, как вы, не сможет справиться с заданием).

Вернуться в предыдущее меню (Back) - Иногда где-то вы начинаете понимать, что попали не туда, куда хотели, или игра вам просто наскучила. Тогда смело щелкайте мышкой по полосатой кнопке напротив данного пункта меню.

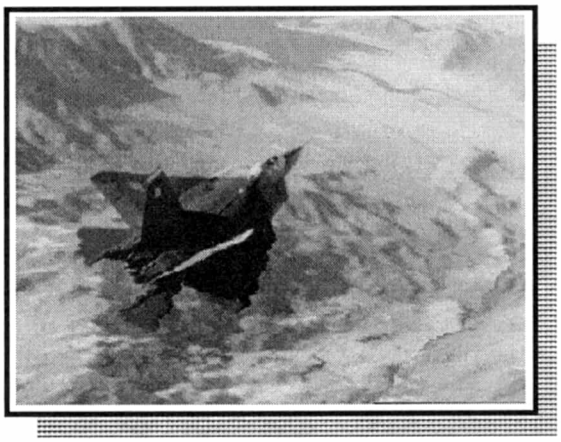
Что же происходит дальше при выборе одного из пунктов:

Принять выбор (Accept) - Выбрав этот пункт, вы попадаете в следующее меню, которое предназначено для того, чтобы детально объяснить вам цели миссии. В левой верхней части экрана расположено окно с названием миссии, номером кампании и миссии в ней, а также текстом брифинга. Как правило, текст не умещается на одной странице, поэтому под окном располагается строчка, в которой записан номер текущей страницы и общее количество страниц объяснения задания. Справа и слева от надписи находятся виртуальные кнопки **"+"** и **"-"**, щелкая по которым мышкой, вы можете "пролистывать" текст вперед или назад соответственно. В окне, расположенном в правой верхней части экрана, содержится список вооружения вашего самолета в данной миссии, а также показано его расположение на схеме самого истребителя. В нижней части экрана расположено четыре пункта меню. В левой части находится пункт, который называется "Статистика прохождения миссий игроком" **(Player Stats)**. Этот пункт неактивен для данного типа игры (ведь запись пройденных миссий здесь не ведется). Любой из оставшихся трех пунктов меню (они все расположены в правой нижней части экрана) может быть выбран щелчком мышки на полосатой кнопке, расположенной слева от каждого из них.



Эта машина способна сравнять с землей целые города

Карта полета (Mission Map) - Полезная вещь. Воспользоваться этим пунктом необходимо до начала миссии. Все-таки иногда полезно знать разведданные, которые в этой игре имеют 100-процентную достоверность. Выбрав его, вы увидите на экране географическую карту местности, на которую нанесен предполагаемый маршрут вашего полета



"А он, мятежный, ищет бури"

(он нарисован белыми тонкими линиями; если вы в процессе выполнения миссии включите автопилот, то он поведет вас именно по этому маршруту), а также ваша точка старта (иконка самолета на голубом фоне), начальное расположение вражеских самолетов (иконка самолета на красном фоне), наземных целей (схематичное изображение завода, моста, ВПП противника на красном фоне) и систем ПВО (изображение пушки на красном фоне), если таковые имеются в наличии. Поворотные пункты маршрута (ППМ) отмечены зелеными точками. Карта является интерактивной, то есть, подведя мышиный курсор к любому объекту (будь то ППМ или расположение вражеских ПВО, а может быть, аэродром противника), вы увидите в нижней части экрана строчку с комментарием к нему (допустим, если вы подведете курсор к иконке вражеского самолета, то вполне сможете увидеть надпись **"Flight group ALFA"**, то есть "группа самолетов "альфа"). В правой части экрана с картой расположены четыре стрелки, щелкая в которые мышкой, вы можете "прокручивать" карту в разные стороны. Также справа внизу существует полосатая виртуальная кнопка с надписью "Назад" **(Back)**, с помощью которой вы можете покинуть экран карты и вернуться в меню объяснения задания. Подробно об объектах, находящихся на карте, и надписях смотрите в описании соответствующих миссий.

Запустить миссию (Start mission) - Выбор этого пункта приводит к непосредственному запуску миссии. Вы оказываетесь в кабине самолета на взлетно-посадочной полосе и можете начинать выполнение задания. Собственно, пути назад у вас больше нет. Есть лишь выбор между победой и смертью.

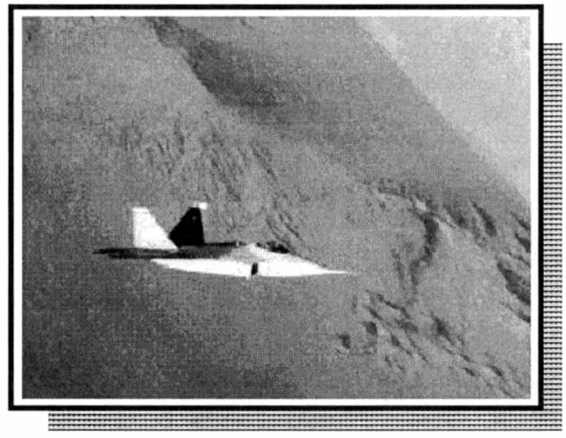
Вернуться в предыдущее меню (Back) - С помощью нее можно вернуться в меню выбора миссии (если вдруг выбранная миссия вам не понравилась при первом же взгляде на карту).

Создать собственную миссию (Create Mission) - Итак, приступим к проектированию. Перед вами сначала разворачивается меню конфигурации вражеских сил. Причем вы можете выбрать только количество и тип врагов, но никак не их расположение на карте, так что элемент неожиданности все-таки сохраняется. Да и сами карты "генерируются" случайным образом непосредственно перед запуском самой миссии.

Большую часть экрана занимает таблица под названием "конфигурация противников" **(Enemy Settings)**. Вы можете установить от нуля до четырех звеньев вражеской авиации (они отмечены в таблице, как **Wing 1 - Wing 4**). Для каждого звена вы можете выбрать тип самолета **(Plane Type)**. Всего типов бывает четыре. Это - EF2000, Миг-27, Миг-29, Су-27. Типы самолетов можно перебирать, щелкая мышкой по виртуальным кнопкам **"+"** и **"-"**, расположенным справа и слева от окошка с названием текущего типа соответственно. Если в

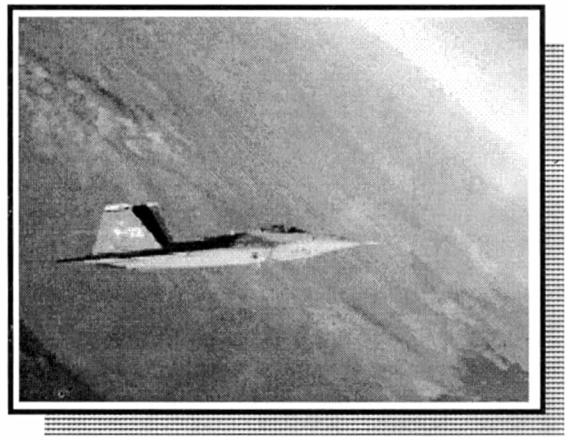
качестве типа стоит надпись "никакой" **(None)**, то данное звено не будет принимать участия в сражении (действительно, вражеским пилотам в этом случае будет просто не на чем летать. Так что, если вы установите для всех четырех звеньев противника None, то в воздухе вам не с кем будет сражаться). Следующее, что вы можете выбрать для каждого звена, это уровень мастерства вражеских пилотов. Всего уровней мастерства бывает четыре - новичок **(Novice),** обычный **(Intermediate),** мастер **(Expert)** и ас **(Ace)**. И если новички умеют лишь взлетать и садиться, почти не атакуют, совершенно не уворачиваются от ракет и легко могут подставить "брюхо" своего самолета под ваши пули, то против аса даже дуэль представляет серьезную опасность (что уж говорить о сражении с несколькими противниками подобного уровня мастерства одновременно). И последнее, что вам предстоит выбрать - количество самолетов в каждом звене. Оно может меняться от одного до девяти. Тут надо учитывать следующее - не ставьте слишком большое количество асов в звене, иначе миссия станет попросту непроходимой.

С выбором воздушного противника покончено. Теперь остается только выбрать наземные объекты. Первое, с чего стоит начать - выбор наземной цели (если, конечно, вы хотите что-нибудь разбомбить, а не только подраться в воздухе). Наземных целей **(Ground Target)** бывает всего два вида - химический завод **(Chemical Plant)** и атомная электростанция **(Nuclear Power Plant)**. Процесс бомбежки обоих объектов ничем не отличается. Если вы не хотите устанавливать наземные цели, то выберите None. Дальше вам предстоит решить, устанавливать ли системы ПВО **(SAM)** и зенитные орудия, которые будут прикрывать наземные объекты и вражеские ВПП. Чтобы осуществить свой выбор, щелкните мышкой в соответствующее окошко (**YES** - устанавливать, **NO** - не устанавливать). После того, как все параметры вражеских сил заданы, необходимо сконфигурировать дружественные войска. Для того, чтобы сделать это, выберите пункт меню "Союзники" **(Friendly),** который расположен в нижней части экрана. Перед вами развернется следующая таблица с названием "настройки союзников" **(Friendly Settings)**. В отличие от врагов, здесь вы можете выбрать лишь два звена самолетов (видимо, создатели игры считают, что вы один стоите двух вражеских звеньев). Порядок выбора точно такой же, как и у врагов, за исключением того, что типы самолетов здесь другие. Для союзников определены три вида машин. Это F-14, F-15, F-16. Подробно о всех типах самолетов, существующих в этой замечательной игре, вы можете прочитать ниже.



"Любимый город может спать спокойно"

Теперь вам надо выбрать место действия **(Region)** и время суток **(Time of Day)**, в которое это действие будет происходить. Мест действия бывает четыре: острова **(Islands),** заснеженные горы **(Snow),** пустыня **(Desert)** и джунгли **(Jungle)**. А время суток в игре может принимать пять значений: день **(Day),** ночь **(Night),** гроза **(Storm),** рассвет **(Dawn),** закат **(Sunset)**. Кстати, от времени суток зависит не только вид окружающего пейзажа, но и чувствительность приборов и систем наведения ракет.



Кто отважится бросить ему вызов?

Так, в грозу надо подлететь к противнику очень близко, чтобы система наведения ракеты захватила его самолет.

Осталось только выбрать количество вооружения, которое вы возьмете с собой в полет. Существует два типа ракет класса воздух-воздух: дальние ракеты **AIM 9X** (ближние) и **AMRAAM** (дальние). И тех, и других можно взять на борт до восьми штук. Есть еще бомбы с лазерным наведением **JDAM**, предназначенные для бомбежки наземных объектов. Они очень массивные, поэтому их можно взять максимум четыре штуки. Чтобы выбрать число каждого вида вооружения, необходимо щелкнуть мышкой в соответствующее число напротив данного оружия. Кроме ракет и бомб, все самолеты оснащены авиационными пушками. Они присутствуют всегда и имеют в магазине 480 снарядов. Подробно обо всех видах вооружения смотрите ниже.

В нижней части экрана расположено меню, состоящее из трех пунктов:
Выход **(Exit)** - возврат в меню выбора миссии.
Враги **(Enemy)** - вернуться в меню конфигурации вражеских сил.
Запуск миссии **(Start Mission)** - начать выполнение миссии.

Новая кампания (New Campaign)

Если вы выберете этот пункт меню, то на экране появится панель регистрации. В левой части экрана находится список из семи строчек. В одну из них (желательно ту, в которой записано слово Empty, то есть "пусто") необходимо ввести свое имя. Для этого щелкните мышкой на самой строчке. В правой части экрана находится меню, состоящее из двух пунктов:

Назад (Back) - этот пункт позволит вам вернуться в главное меню игры.
Принять регистрацию (Accept) - выбрав его, вы попадаете в экран объяснения задания. Его вид и возможности подробно описаны выше, в системе меню, отвечающей за быстрый запуск миссии. Правда, теперь, в отличие от первого случая, пункт меню Player Stats стал активным. Здесь вы можете посмотреть свое звание, количество уничтоженных вами самолетов противника, разрушенных наземных объектов, эффективность стрельбы из различных видов оружия и название текущей миссии. Нажав там на кнопку "Медали" **(Medals),** вы увидите свои награды, честно заработанные в тяжелых боях.

Продолжение кампании (Continue Campaign)

Вы попадаете в точно такую же панель регистрации, что и в предыдущем пункте. Только теперь, чтобы попасть на брифинг по поводу очередной миссии, вам нужно просто щелкнуть мышкой на своем имени. Дальше все происходит так же, как и раньше.

Сетевая игра (Multiplayer)

Играть с товарищами всегда намного интереснее, чем с "тупым" компьютером. Поэтому, если у вас есть модем или, может быть, два компьютера, соединенные кабелем, то вы смело можете "забить" на прохождение кампаний, пригласить своего друга и "порезаться" в F-22 вместе с ним. Что уж говорить о тех счастливчиках, в распоряжении которых имеется локальная сеть. Тут вы можете играть огромной кучей, причем не только сообща, но и каждый сам за себя (интересно будет посмотреть, у кого достанет выдержки ввязаться в драку последним. Ведь именно у него больше всех шансов на победу. Принцип "двое в драке - третий не лезь" здесь не срабатывает. Как раз наоборот - тот самый "третий" может парой выстрелов "положить" обоих дуэлянтов).

Выбрав этот пункт, вы попадаете в систему настройки сетевой игры. Тут есть одна тонкость, о которой необходимо упомянуть. Только один из игроков обязан иметь диск с игрой (именно его машина будет считаться мастером). Остальным же достаточно иметь лишь полную установку (порядка 40 мегабайт) на своем винчестере.

В меню вам необходимо выбрать тип соединения, один из трех: **IPX -** для локальной сети**, Serial -** для соединения по кабелю или **Modem -** для игры по модему. Также нужно выбрать один из двух вариантов игры: сообща **(Coop)** или друг против друга **(DeathMatch)**. Если вы играете по модему, то нужно еще его настроить, воспользовавшись пунктом под названием **Modem**. После того, как все установлено, мастер должен щелкнуть мышкой на пункте меню **Connect.**

В следующем меню вы можете выбрать кампанию и миссию в ней, которую вы будете проходить (меню ничем не отличаются от игры в одиночку) и запустить миссию **(Start Mission)**. Этот пункт должны выбрать все, только тогда игра запустится.

Настройки (Options)

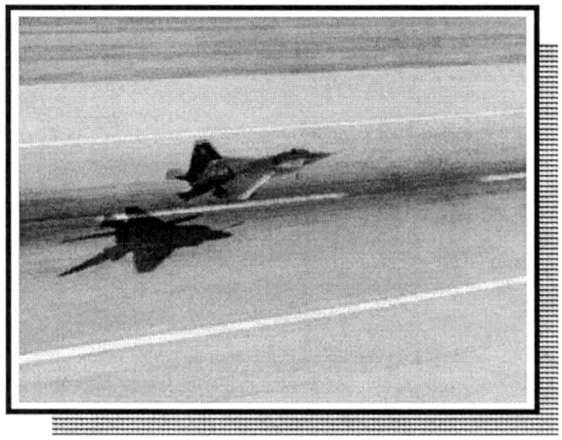
Выбирая этот пункт меню, вы должны быть уверены в себе на все сто. Ведь здесь присутствует куча всяких непонятных настроек (хорошо, что есть данное описание, а то ведь без него можно совсем запутаться). Ниже рассказано обо всех настройках игры и даны некоторые советы применительно к компьютеру, на котором эта игра может быть установлена.

В верхней части экрана находится меню конфигурации скорости работы программы, которое состоит из трех пунктов и называется - **Speed.**

Вот все пункты этого меню (сверху вниз):

Видеорежим (Video Mode) - Всего существует три режима, которые поддерживаются программой.

Первый - **320x240** точек. Его лучше всего ставить для медленных машин (типа 486-х, потому что игра, в принципе, написана для Pentium). Но даже если у вас имеется Pentium, а видеокарта достаточно медленная (ISA или старая VESA), то все равно придется выбрать этот режим, так как игра чрезвычайно чувствительна к скорости вывода изображения на экран (на других режимах она будет очень сильно "тормозить").



Шасси вот-вот коснутся бетона взлетно-посадочной полосы

Второй режим **400x300** точек лучше всего выбирать, когда с видео у вас проблем нет (хорошая VESA или PCI), а вот процессор не особо мощный (нужно заметить, что даже на Pentium-75 в этом режиме игра "идет" не слишком плавно).

И, наконец, последний режим - **640x480** точек желательно выбирать, лишь если у вас машина не хуже, чем Pentium-120, да и видеокарта достаточно мощная. Вот тогда вы в полном объеме сможете насладиться почти телевизионным изображением и плавностью. Для того, чтобы выбрать любой из режимов, просто щелкните мышкой в соответствующую надпись.

Детализация неба (Sky Detail) - Имеет два значения: высокая **(High)** и низкая **(Low)**. Этот параметр очень сильно влияет на плавность работы программы внутри миссии. Но на вид разница между высокой и низкой детализацией весьма невелика. Так что если ваша машина "тормозит", смело ставьте низкую детализацию небес. Игра пойдет значительно плавнее, а качество потеряется не сильно.

Расстояние наложения текстур на земную поверхность (Terrain Texture Distance) - К выбору этого параметра надо подойти творчески. Рекомендуется "загнать" его на максимум. Иначе вы на горизонте, а то и ближе (в зависимости от установки) будете видеть голый плоскостной "скелет" поверхности, на который по мере приближения "наползает" текстура. Согласитесь, это не очень приятно.

Если ваш компьютер не справляется с обсчетом текстур, то лучше поставьте видеорежим погрубее (например, 320x240), зато текстуры оставьте на максимуме. Дело в том, что игра "нарисована" настолько хорошо, что даже в низких режимах ощущение полета создается совершенно потрясающее (разве что пейзажи чуть "смазаны", но это не так бросается в глаза, как "рывки" изображения).

Ниже располагается меню, отвечающее за минимальный объем памяти, который потребует программа для запуска миссии. Это меню называется **Memory** и имеет два пункта:

Разрешение объектов (Object Resolution) - Имеет два значения: **Высокое (High)** и **Низкое (Low)**. Поскольку объектов в этой игре достаточно немного и занимают они небольшую часть экрана, то и памяти на их отображение тратится мало. Так что имеет смысл убирать детализацию объектов только тогда, когда с памятью у вашего компьютера совсем "туго".

Разрешение пейзажей (Terrain Resolution) - Те же два значения, что и у объектов. Однако надо помнить, что текстур подобного рода очень много, и, уменьшив детализацию, можно получить существенный выигрыш в памяти (например, для 8 мегабайт оперативной памяти необходимо поставить этот параметр в значение **Low**, иначе загрузка миссии будет проходить чрезвычайно длительное время, а переключение видов камеры внешнего обзора будет сопровождаться подкачкой с "винта" очередной порции данных).

И, наконец, последнее меню, расположенное внизу экрана, отвечает за звук и называется соответственно - **Sound.** Оно содержит настройки громкости звуков и музыки в игре. Здесь комментарии излишни.

В нижней части экрана расположены две виртуальные кнопки:

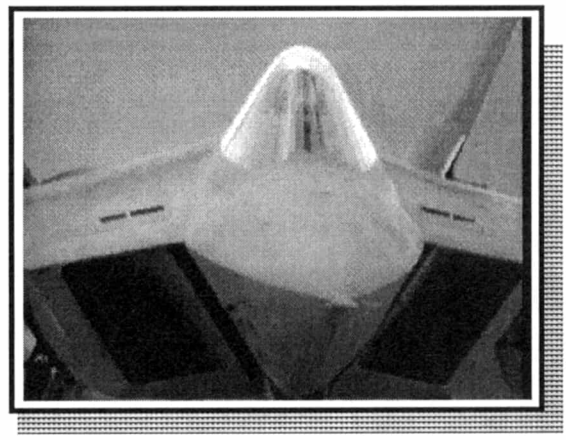
Назад (Back) - вернуться в главное меню.

Дополнительные настройки (More options) - если вы щелкните мышкой на этой кнопке, то перед вами развернется дополнительное меню настроек. Здесь вы можете выбрать тип джойстика (если он присутствует) и включить или выключить единственный спецэффект, который заключается в том, что при перегрузках изображение на экране либо меркнет на отрицательных перегрузках, имитируя отток крови от мозга пилота, либо покрывается красной пеленой так, как будто кровь приливает к голове летчика.

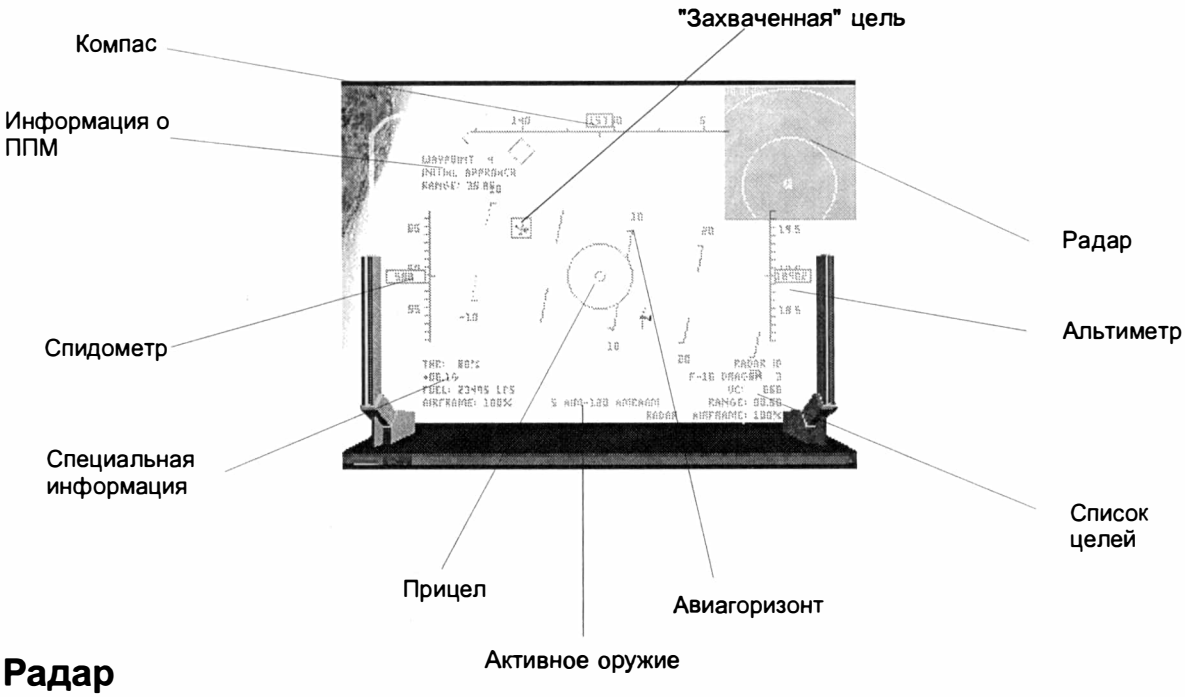
Игра

Оборудование кабины

Лишь толстый плексиглас фонаря защищает пилота от всех опасностей, которые находятся снаружи (согласитесь, защита не ахти). Но, кроме защитных и герметизирующих свойств, фонарь кабины служит еще для одной цели, пожалуй, самой важной (ну, естественно, речь идет об игре, а не о реальных полетах). На его переднее стекло выдается вся необходимая для полета информация.



Врага надо знать в лицо



Радар

В правой верхней части экрана находится радар. Он представляет собой квадратное поле, внутри которого находится ряд концентрических окружностей. Они представляют собой как бы координатную сетку, по которой достаточно легко судить о расстоянии до объекта. Поскольку радар является масштабируемым, то в его правом верхнем углу располагается число, обозначающее масштаб радара.

Все объекты и многие действия отображаются на радаре условными значками. Вот они:

Синий самолетик по центру радарного поля - это ваш истребитель. В процессе полета он никуда не смещается и не поворачивается. Наоборот, все остальные объекты на радаре перемещаются в сторону, противоположную движению вашего самолета. Можно сказать, что нулевая точка и начальный угол полярной системы координат, используемой в игре (на самом деле эта система используется и в реальной авиации), жестко привязаны к вашему местоположению в пространстве. Такая система называется связанной.

Значок Т-образной формы синего цвета обозначает самолет вашего напарника. Поскольку почти все время в полете вы проводите рядом (на расстоянии нескольких десятков метров друг от друга), то разрешающей способности радара не хватает на то, чтобы отделить обозначение вашего самолета от машины напарника. Таким образом, большую часть времени вы видите лишь себя.

Значок Т-образной формы белого цвета - неопознанная цель. Так как система опознавания срабатывает на расстоянии около 45 миль, а радар устойчиво пеленгует все движущиеся объекты, начиная с 70 миль, то где-то на протяжении 25 миль цель остается неопознанной. Соответственно, оружие остается заблокированным, и захватить объект головкой наведения ракеты не представляется возможным. Радует лишь одно. Противник (если, конечно, это вражеский самолет) тоже не сможет выпустить по вам ракету.

Однако бдительности терять не стоит. Как только цель будет опознана, надо немедленно принимать решение о том, что же с ней делать.

Замечание: Дальности пеленгации и опознавания цели приведены для идеальных условий - полетов над ровной местностью, при солнечной погоде и при отсутствии постановщиков помех со стороны противника. В любых других условиях все три числа будут меньше (иногда довольно существенно).

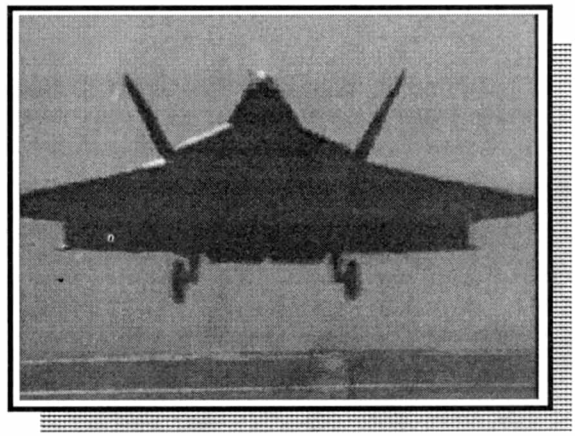
Значок Т-образной формы красного цвета - самолет противника. При большом масштабе радара группы противников сливаются в один значок, поэтому не обольщайтесь, увидев, что к вам приближается пара врагов. На самом деле, их может быть от 2 до 18 штук (дело в том, что каждое звено может состоять максимум из 9 машин). Определить количество противников, скрывающихся за одним значком, можно двумя способами. Либо с помощью системы поиска и сопровождения цели (а она может одновременно "вести" до шести вражеских самолетов), либо вручную. Во втором случае надо просто уменьшить масштаб радара, и тогда все цели станут видны по отдельности.

Значок Т-образной формы зеленого цвета - самолеты союзников. Здесь комментарии излишни.

Значок Х-образной формы красного цвета. Местоположение радаров ПВО противника. Естественно, что радары не стоят в "гордом одиночестве" и не дожидаются, пока вы их уничтожите. Вокруг каждого из них находится по 4 пусковые установки зенитных ракет. Дальность полета такой ракеты несколько превышает расстояние, с которого вы можете вести эффективный огонь бортовым вооружением, так что силы ПВО еще немало попортят вам нервов.

Окружность красного цвета вокруг радара ПВО - радиус обнаружения цели системой противовоздушной обороны. Она совпадает с дальней границей зоны поражения зенитной ракеты. Для того, чтобы избежать неприятностей, не суйтесь внутрь зоны, очерченной этой окружностью.

Жирная точка красного цвета - наземный объект противника, являющийся вашей целью. Все такие объекты обычно прикрывают зенитки, стоящие рядом. Дальность стрельбы у них невелика, правда, больше той, с которой вы можете поразить сам объект бомбой с лазерным наведением.



Олицетворение военной мощи Америки

Действовать в таких случаях нужно приблизительно следующим образом - влетайте в зону поражения, сбрасывайте бомбу и быстро уносите ноги, пока вам не "отвесила" вражеская артиллерия ("уходить" лучше всего вверх, тогда вы будете находиться под обстрелом наименьшее время). При необходимости повторите попытку.

Белая прямая, соединяющая "нос" одного самолета с центром фюзеляжа другого - курс ракеты, выпущенной первым самолетом по второму. С течением времени длина линии сокращается, показывая расстояние, оставшееся лететь ракете до цели. Курс зенитной ракеты, выпущенной системой ПВО, также обозначается белой линией, которая вначале соединяет местоположение наземного радара и цель. F-22 обладает способностью "уходить" от ракет. Хотя он и не умеет делать "кобру", тем не менее, "мертвая петля" вполне способна помочь вам избежать попадания ракеты.

Серая точка - вражеская ракета, "потерявшая" свою цель.

Белый кружок вокруг вражеского объекта - объект захвачен системой поиска и сопровождения цели, а его координаты введены в бортовой компьютер ракеты или бомбы. Только в этом случае вы можете произвести прицельный выстрел.

Навигационное оборудование

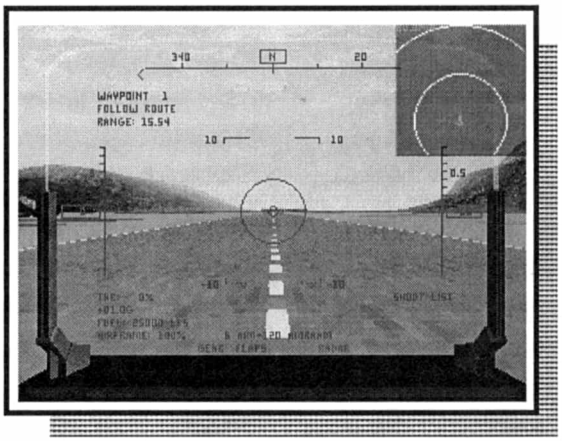
Практически всю верхнюю часть экрана занимает линейка компаса. На ней указан азимут выбранного вами поворотного пункта маршрута (ППМ, на него указывает зеленая стрелка). Там же, в прямоугольном окошке, находящемся чуть выше самой линейки, указывается угол отклонения текущего курса самолета от направления на северный магнитный полюс Земли в градусах. Четыре буквы, которые могут появляться там, обозначают стороны света: **N** - Север (соответствует 0 градусов), **E** - Восток (90 градусов), **S** - Юг (180 градусов), **W** - Запад (270 градусов).

В правую верхнюю часть экрана выводится информация об очередном ППМ. Верхняя строка содержит его номер (**Waypoint 1** переводится, как ППМ 1). Во второй строке, как правило, пишется комментарий относительно тех действий, которые желательно совершить в окрестностях этой точки (иногда полезно туда взглянуть, может быть, вы прочтете нечто ценное для себя). И, наконец, цифры в третьей строке показывают оставшееся до точки расстояние в милях.

У левой границы экрана расположена линейка указателя воздушной скорости. Значение скорости на ней указывается в милях/час. Отношение скорости самолета к скорости звука в воздухе называется числом Маха и обозначается буквой **M**. Так что если в прямоугольном окошке вы увидите примерно такую надпись "M1.01", то это означает, что ваша машина только что преодолела звуковой барьер. На самой же линейке скорости, превышающие скорость звука, все равно будут указываться в прежней размерности (то есть мили в час). Так что мучиться и переводить в уме одни единицы в другие нет никакой необходимости.

С правой стороны экрана находится линейка альтиметра. Альтиметр - это высотомер, который измеряет высоту самолета относительно вашей ВПП (запомните это) в футах. Так что на его показания можно полагаться исключительно на ровной местности. И не удивляйтесь, если вы врежетесь в сопку (помните тот печальный случай с нашим самолетом в Сибири), когда альтиметр показывает высоту в 10000 футов.

Технические датчики



Оторваться от земли - задача непростая для новичка

В нижнем левом углу экрана вы можете посмотреть следующие цифры:

Мощность двигателя (THR) - показывает тягу двигателя в процентах от максимума. Имеет 6 значений:

0% - двигатель выключен. В этом состоянии самолет способен некоторое время планировать с потерей скорости. После того, как скорость падает до 200 миль в час, машина срывается в "штопор". Выйти из него можно, лишь включив двигатель на полную мощность;

60% - при этой тяге двигатель способен поддерживать горизонтальный полет без потери скорости при выпущенных закрылках. Набор высоты на этой тяге практически невозможен;

70% - минимальная тяга, на которой возможно вертикальное маневрирование, однако ни "мертвую петлю", ни "свечку" выполнить невозможно - почти сразу произойдет срыв в "штопор";

80% - обеспечивает возможность любых маневров. Максимальная скорость, развиваемая летательным аппаратом на этой тяге, как нельзя лучше подходит для сопровождения транспортных самолетов или воздушного боя на коротких дистанциях;

90% - на этой тяге можно развить скорость, почти равную скорости звука. В принципе, на ней можно даже попробовать выйти в стратосферу (потолок у самолета более 62000 футов);

100% - крейсерская скорость. Хорошо подходит для дальних перелетов, боев на длинных дистанциях, бомбежки укрепрайонов. Как правило, все предпочитают летать на этой тяге.

Перегрузка (G) - бывает отрицательная и положительная. Нормальным считается значение, равное единице (ускорение свободного падения). Профессиональные летчики могут испытывать кратковременные перегрузки до 10 единиц, хотя конструкции истребителей обычно рассчитываются на 14. Такая перегрузка - верная смерть для любого пилота.

Топливо (Fuel) - показывает количество оставшегося в баках горючего. Реактивный двигатель "кушает" очень немало, поэтому 14000 литров на полной тяге ему хватает ненадолго.

Фюзеляж (Airframe) - число в процентах показывает целостность обшивки и каркаса вашего самолета. В начале полета равно 100% (повреждений нет). Если в самолет попал снаряд из авиапушки или зенитки, то полученные повреждения тут же "обращаются" в потерянные проценты. При повреждениях более 75%, дальнейший полет невозможен. Самолет начинает стремительное падение, которое уже ничто не способно остановить. Тут спасет только катапультирование. Попадание ракеты в ваш самолет приводит к полному разрушению корпуса (повреждения составляют 100%). Естественно, всем понятно, что за этим следует.

Внизу по центру расположено четыре индикатора. Они показывают состояние закрылков **(Flaps),** шасси **(Gear),** воздушного тормоза **(Brake)** и радара **(Radar)**. Над ними располагается название выбранного в данный момент оружия.

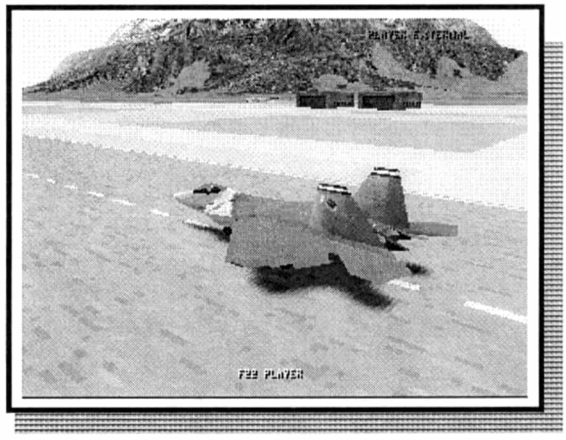
Индикаторы системы наведения

В правом нижнем углу находится список целей **(Shot List)**, которые в данный момент захвачены системой поиска и сопровождения. Для каждой цели указывается ее тип, дальность, скорость полета и азимут. Цели в списке можно "перелистывать".

В центре экрана всегда находится маленький зеленый кружок. Это центр прицела всех видов оружия. Если в качестве текущего оружия выбраны ракеты или авиационная пушка, то вокруг этого кружка появляется окружность большего радиуса. Для каждого типа вооружения радиус этой окружности разный. Он определяет зону 100% вероятности попадания, то есть, если цель на момент запуска ракеты или выстрела из пушки будет находиться внутри окружности, то она с максимально возможной долей вероятности будет поражена (если, конечно, самолет противника не выбросит противоракетные приманки).

Наряду с прицелом, в средней части экрана отображается информация, поступающая от авиагоризонта. Она выводится на экран в виде пар отрезков с числами, стоящими слева и справа от концов этих отрезков. Числа обозначают угол тангажа, который может быть как положительным, так и отрицательным. При положительном угле самолет набирает высоту, а при отрицательном - теряет. Угол тангажа 90 градусов соответствует "свечке", а угол - 90 градусов - "штопору". С помощью этих линий можно также определить угол крена, правда, чисто визуально, по отклонению от условной горизонтали.

Зеленый квадрат появляется на экране вокруг одной из захваченных системой наведения целей и обозначает, что эта цель в данный момент времени является выбранной, и на нее будет настроен бортовой компьютер ракеты. Когда выбранная цель вошла в зону поражения ракеты, на экране появляется зеленый ромб, обозначающий текущее целеуказание для ракеты. Система наведения автоматически стремится совместить его с квадратом. В момент совмещения ромб и квадрат становятся красными. Это означает, что ракета наведена на цель, и можно производить выстрел. Желательно, чтобы совмещение произошло внутри круга. Тогда о дальнейшей судьбе вражеского летательного аппарата можно не беспокоиться. Если цель "ушла" за пределы экрана, то вместо квадрата, ранее ограничивающего ее, появляется кружок. Чтобы вернуть самолет противника в пределы видимости, необходимо развернуть вашу машину в ту сторону, куда этот кружок указывает.



Еще немного, и вы наконец взмоете в безбрежное небо

Управление истребителем

Для того, чтобы играть в любую игру, необходимо хорошо разбираться в управлении ею. И если для какой-нибудь простенькой аркады нужно запомнить лишь четыре-пять клавиш, то для управления самолетом от вас потребуются значительно большие умственные усилия. Ведь в играх подобного рода используется чуть ли не половина клавиатуры. Конечно, просто повернуть направо-налево сможет каждый, кто хоть раз видел симулятор. Но полноценное, можно сказать, "профессиональное" управление стальной птицей потребует от вас твердого знания всех тонкостей, а также недюжинной реакции и координации движений (интересно, пытались ли вы на полной тяге вывести машину из "штопора" у самой земли, одновременно стреляя из бортовой пушки по цели? Если нет, то очень рекомендуем попробовать. Только тогда вы в полной мере оцените все вышесказанное.

Маневры и ориентация в пространстве

[↓] - "задрать" нос, то есть придать самолету положительный угол тангажа. Используется для набора высоты при отсутствии крена и для уменьшения радиуса разворота при крене более 45 градусов. Во втором случае самолет начинает "заваливаться" на крыло.

[↑] - "опустить" нос. Отрицательный угол тангажа. При крене большем, чем в 45 градусов, имеется эффект увеличения радиуса разворота. Одновременно машина начинает выравниваться по крену и сбрасывать высоту.

[←] / [→] - крен влево / вправо. С помощью этих стрелок можно "крутить бочку". Учтите, что для выполнения этой фигуры необходимо иметь скорость выше 250 миль в час. С помощью стрелок вы управляете элеронами, поэтому разворот в горизонтальной плоскости с нулевым креном у вас не получится. Для этих целей существует хвостовое оперение самолета, управление которым в реальности осуществляется педалями. В игре же для этого служат еще две клавиши:

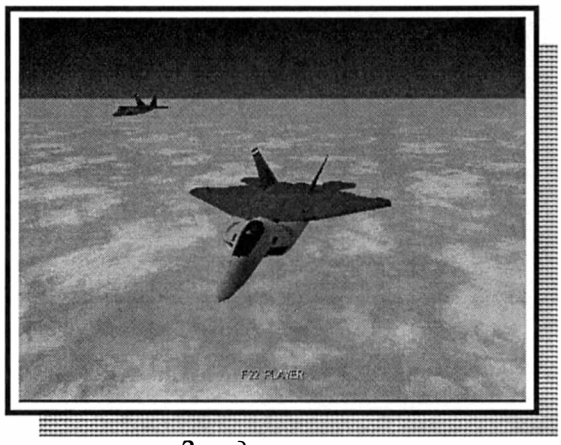
серый [Delete] - разворот влево, *серый* [Page Down] - разворот вправо.

В обоих случаях существует побочный эффект. Если угол крена или тангажа у вашего самолета в момент начала разворота не был близким к нулю, то при развороте он начнет "заваливаться" на крыло.

[5] - выключить двигатель, [6], [7], [8], [9], [0] - изменение 60%-100% тяги двигателя.

[-] - включить / выключить форсаж. Форсаж полезно применять, когда надо оторваться от врага или "уйти" от ракеты.

Вспомогательные системы



Заходим на цель

A - автопилот. Он поведет вас по маршруту через все точки. Автопилот самостоятельно устанавливает тягу двигателей 80%. Так что после его отключения не забудьте установить нужную вам тягу заново. Включать автопилот желательно только тогда, когда поблизости нет ни одного противника, иначе вы станете легкой мишенью для него.

L - выравнивание по высоте. При включении автоматика выравнивает самолет по крену и тангажу, после чего он продолжает горизонтальный полет по ранее заданному курсу на постоянной высоте.

H - включает автопилот, который приводит вас в конечную точку маршрута, минуя все промежуточные ППМ. Отсюда можно начинать посадку.

F - выпустить / убрать закрылки. Если закрылки выпущены, то у самолета возрастает подъемная сила, в результате чего он может планировать на достаточно низкой скорости. На крейсерской скорости они должны быть убраны. Автоматика позволит вам выпустить их лишь на скорости, меньшей 350 миль в час.

G - убрать / выпустить шасси. Это можно сделать только на скорости, не превышающей 300 миль в час.

B - опустить / поднять щиток воздушного тормоза. Воздушный тормоз применяется в основном при посадке. Иногда его также полезно применить для быстрого выхода из "пике". О том, как это сделать, написано ниже.

R - включить / выключить радар. При выключенном радаре системы ПВО противника смогут обнаружить вас на меньшем расстоянии, чем при включенном. Зато и вы ничего не увидите. Выключение радара полезно применять, когда вы хотите незаметно прорваться через плотные ряды врагов.

N - последовательный перебор всех ППМ. Используется, когда вы хотите с помощью автопилота добраться до некой точки, минуя все промежуточные пункты.

Управление оружием и системой наведения

1 - выбрать в качестве текущего вооружения ракеты класса "воздух-воздух" AMRAAM.

2 - выбрать в качестве текущего вооружения ракеты класса "воздух-воздух" SIDEWINDER.

3 - выбрать в качестве текущего вооружения авиационную пушку.

[4] - выбрать в качестве текущего вооружения бомбы с лазерным наведением JDAM.

[W] - последовательный “перебор” всех видов оружия.

[Space] - выстрелить из текущего оружия.

[C] - Выпустить противоракетные ловушки.

[Enter] - создать “список целей”. Эта клавиша включает систему наведения, которая захватывает и “ведет” сразу несколько ближайших вражеских объектов одного типа (либо воздушных, либо наземных), один из которых автоматически становится выбранным. Теперь по нему можно вести огонь ракетами (если цель воздушная) или сбросить на него бомбу (если цель наземная).

[[], []] - выбор предыдущей / следующей цели из списка. Работает только тогда, когда список создан.

[Tab] - Захватить системой наведения ближайшую цель в зоне видимости.

Управление видами

[F5], [F1] - виртуальная кабина. Вы смотрите как бы из-за плеча пилота. В этом режиме вы можете поворачивать голову вправо-влево и вверх-вниз, используя комбинации клавиш [Ctrl]+[→], [←], [↓], [↑]. Единственное отличие в том, что повторное нажатие [F1] центрует виртуальную кабину по направлению полета.

[F2] - вид из кабины. Этот вид является видом “по умолчанию”. Повторное нажатие [F2] позволяет убрать с экрана декоративные элементы.

[F3] - камера внешнего обзора вашего самолета. Вы можете “вращать” камеру вокруг самолета, используя комбинации клавиш [Ctrl] + [↓], [↑], [→], [←] или "приблизить"/"отодвинуть” изображение с помощью клавиш [S] и [X].

[F4] - взгляд из некоторой точки на земле на ваш самолет, который как бы пролетает над ней. Очень красиво, но вполне бесполезно.

[F6] - камера внешнего обзора самолета напарника.

[F7] - вид с ракеты, выпущенной вами по противнику. Как только ракета взрывается, вид автоматически переключается на предыдущий.

[F8] - внешний вид выбранной цели. Как только цель уничтожена, вид автоматически переключается на предыдущий.

[1] - [9] на цифровой клавиатуре - "посмотреть" на различные приборные панели в кабине.

[8] на цифровой клавиатуре - убрать / включить радар на главном экране.

Сервисные функции

[M] - посмотреть задание миссии. Здесь также указывается, какие задачи данной миссии вы уже выполнили.

[P] - пауза в игре. Для того, чтобы отменить ее, повторно нажмите клавишу [P].

[K] - посмотреть список клавиш управления.

[Ctrl]+[J] - катапультирование. Поскольку в этой игре все максимально приближено к реальности, то вам явно не стоит катапультироваться на маленькой высоте, когда ваш самолет летит кабиной вниз (вас просто "размажет" об землю).

[End] - закончить миссию. Действует только тогда, когда все поставленные перед вами задачи выполнены.

[Esc] - прервать выполнение миссии. При выходе по этой клавише задание считается проваленным.

Связь с напарником

В этой игре существует всего пять различных приказов напарнику. Но их вполне достаточно для четкого взаимодействия с ним. Действительно, если бы команд было больше, то запомнить их все и вникнуть в тонкости их исполнения напарником было бы достаточно сложно (хватает и того, что само по себе управление самолетом является делом непростым).

[Ctrl]+[P] - приказ патрулировать зону в окрестностях текущего ППМ.

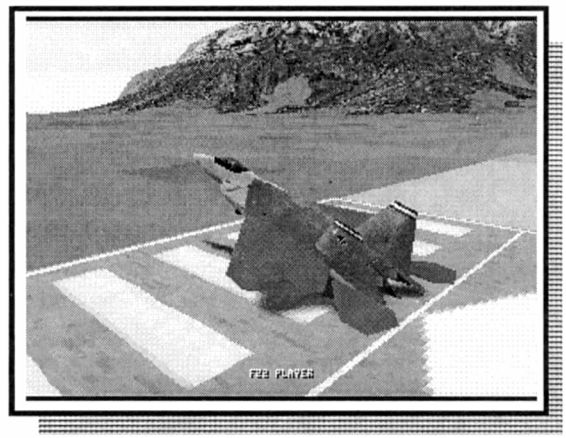
[Ctrl]+[F] - приказ напарнику выйти из боя и встать в строй.

[Ctrl]+[E] - приказ напарнику атаковать ближайшего к вам противника. Действует только тогда, когда в зоне поражения бортового вооружения находится одновременно несколько захваченных системой наведения целей.

[Ctrl]+[M] - приказы напарнику атаковать вашу цель, не заботясь о собственной безопасности.

[Ctrl]+[C] - "прикрой меня". По этому приказу ваш напарник будет атаковать любой самолет противника, атакующий вас, не заботясь о собственной безопасности.

Типы самолетов



Штурвал на себя. Вовремя ...

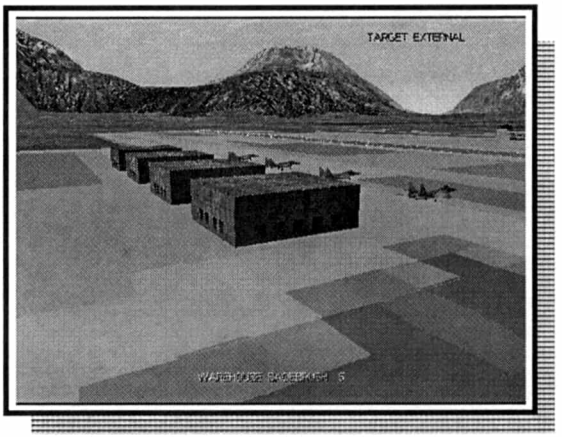
Про сам F-22 в этой статье было рассказано уже достаточно. И это немудрено. Ведь летать вы будете только на нем. И все-таки требуется сказать несколько слов об остальных моделях самолетов, встречающихся в игре (как своих, так и чужих). Заодно в этом пункте дана в сжатом виде вся доступная информация об F-22 для того, чтобы вы смогли получше представить себе все возможности этой замечательной машины.

Ниже представлен краткий обзор ТТХ реальных машин, прототипов тех, что существуют в игре:

EF2000 - Европейский сверхзвуковой многоцелевой истребитель.
Экипаж: 1 человек
Количество и тяга двигателей: 2 турбореактивных двигателя суммарной тягой 40000 фунтов.
Размах крыльев: 10.5 метров. **Длина**: 14.5 метров.
Дальность полета: 1112 км. **Максимальная скорость:** 2060 км/час (М 2.0).
Максимальная высота полета: 18290 метров. **Масса вооружения:** 6500 кг.
Вооружение:
Воздух-воздух
S-225 LRAAM - ракеты дальнего радиуса действия
AIM 120 AMRAAM - ракеты среднего радиуса действия
AIM 132 ASRAAM - ракеты малого радиуса действия с инфракрасным наведением
AIM 9M - ракеты малого радиуса действия с инфракрасным наведением
27-ми миллиметровая скорострельная авиапушка
Воздух-земля
AGM 65 Maverick - многоцелевая ракета
ALARM - противорадарная ракета
Sea Eagle - противокорабельная ракета
Paveway - бомба с лазерным наведением
CR-V7 - неуправляемая ракета
BL755 - осколочная бомба

Ту-160 - Стратегический бомбардировщик (разработка “ОКБ Туполева”)
Экипаж: 4 человека
Количество двигателей: 4 турбореактивных двигателя.
Дальность полета: 2000 км. **Максимальная скорость:** 2200 км/час.

Максимальная высота полета: 18000 метров.
Масса вооружения: 22500 кг
Вооружение:
Любые ракеты малого радиуса действия.
Любые бомбы (в том числе и ядерные).



За пару минут до огненной развязки

Миг-27 Flogger - Сверхзвуковой штурмовик с изменяемой геометрией крыла.
Экипаж: 1 человек
Количество и тяга двигателей: 1 турбореактивный двигатель тягой 11500 кг.
Размах крыльев: 14.25/8.17 метров.
Длина: 16 метров.
Дальность полета: 2000 км.
Максимальная скорость: 1700 км/час.
Максимальная высота полета: 17000 метров. **Масса вооружения:** 4000 кг

Миг-29 Fulcrum - Многоцелевой сверхзвуковой реактивный истребитель.
Экипаж: 1 человек
Количество и тяга двигателей: 2 турбореактивных двигателя суммарной тягой 16200 кг.
Размах крыльев: 11.36 метров. Длина: 17.32 метров
Дальность полета: 2100 км. **Максимальная скорость:** M 2.3.
Максимальная высота полета: 18000 метров.

Су-27 Flanker - Многоцелевой реактивный сверхзвуковой истребитель.
Экипаж: 1 человек
Количество и тяга двигателей: 2 турбореактивных двигателя суммарной тягой 25000 кг.
Размах крыльев: 14.70 метров. Длина: 21.93 метров
Дальность полета: 4000 км. **Максимальная скорость:** M 2.35.
Максимальная высота полета: 18000 метров.

A-50 Mainstay - Воздушный командный центр ПВО с радаром дальнего обнаружения (на базе Ил-76).
Экипаж: 4 человека
Количество и тяга двигателей: 7 турбовинтовых двигателей суммарной тягой 84000 кг.
Размах крыльев: 50.5 метров. Длина: 46.59 метров
Дальность полета: 6500 км. **Максимальная скорость:** 850 км/ч.
Максимальная высота полета: 15500 метров.

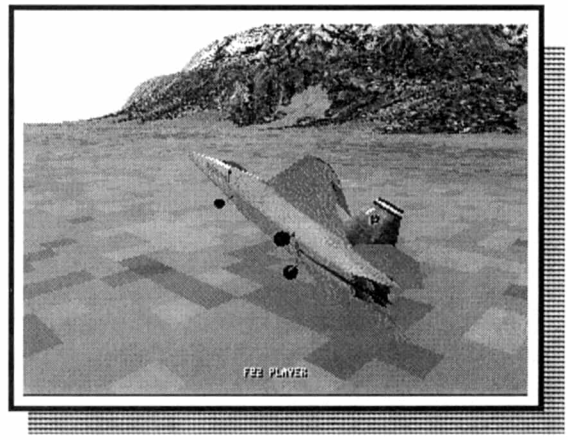
Ан-225 Mria - Тяжелый транспорт.
Экипаж: 6 человек
Количество и тяга двигателей: 6 турбореактивных двигателей суммарной тягой 138000 кг.
Размах крыльев: 88.4 метров. Длина: 84 метров. **Максимальная скорость:** 850 км/ч.

B-1B Rockwell - Сверхзвуковой реактивный бомбардировщик с изменяемой геометрией крыла.
Экипаж: 4 человека
Количество и тяга двигателей: 4 турбореактивных двигателя суммарной тягой 54000 кг.
Размах крыльев: 41.67 / 23.84 метров. Длина: 44.81 метров
Дальность полета: 12000 км. **Максимальная скорость:** 1275 км/ч.
Максимальная высота полета: 14600 метров.

C-5 Galaxy - Тяжелый военно-транспортный самолет.
Экипаж: 5 человек
Количество и тяга двигателей: 4 турбореактивных двигателя суммарной тягой 74400 кг.
Размах крыльев: 67.88 метров. Длина: 75.54 метров
Дальность полета: 12460 км. **Максимальная скорость:** 919 км/ч.
Максимальная высота полета: 10360 метров.

F-14 Tomcat - Многоцелевой сверхзвуковой реактивный истребитель с изменяемой геометрией крыла.
Экипаж: 2 человека
Количество и тяга двигателей: 2 форсированных турбореактивных двигателя суммарной тягой 32000 фунтов (54000 фунтов на форсаже).
Размах крыльев: 64 / 38 футов. Длина: 62 фута.
Дальность полета: 1600 миль. **Максимальная скорость:** 980 миль/час.
Максимальная высота полета: 53000 футов. **Масса вооружения:** 14500 фунтов
Вооружение:
Воздух-воздух
M61A-1 Vulcan - 20-ти миллиметровая авиапушка
6 ракет **AIM-7 Sparrow**
6 ракет **AIM-54 Phoenix**
4 ракеты **AIM-9 Sidewinders**
Воздух-земля
Mk 80 - обычные бомбы
Rockeye - многоцелевые ракеты
CBU-59 - осколочные бомбы

F-15 Eagle - Многоцелевой сверхзвуковой реактивный истребитель.
Экипаж: 2 человека
Количество и тяга двигателей: 2 турбореактивных двигателя суммарной тягой 47000 фунтов.
Размах крыльев: 42 фута. Длина: 63.75 фута.
Дальность полета: 670 миль
Максимальная скорость: 1456 км/час.
Максимальная высота полета: 60000 футов.
Масса вооружения: 23500 фунтов



Потеря управления при взлете. Ужасная картина

F-16 Falcon - Многоцелевой сверхзвуковой реактивный истребитель.
Экипаж: 1 человек
Количество и тяга двигателей: 1 турбореактивный двигатель с тягой 23870 фунтов.
Размах крыльев: 31 фут. Длина: 47.75 фута.
Дальность полета: 2000 миль. **Максимальная скорость:** 1472 км/час.
Максимальная высота полета: 60000 футов. **Масса вооружения:** 35000 фунтов
Вооружение:
Воздух - воздух
M61A-1 Vulcan - 20-ти миллиметровая авиапушка.
S-225 LRAAM - ракеты дальнего радиуса действия
AIM 120 AMRAAM - ракеты среднего радиуса действия
AIM 132 ASRAAM - ракеты малого радиуса действия с инфракрасным наведением
AIM 9M - ракеты малого радиуса действия с инфракрасным наведением
Воздух-земля
AGM 65 Maverick - многоцелевая ракета
ALARM - противорадарная ракета
Sea Eagle - противокорабельная ракета
Paveway - бомба с лазерным наведением
CR-V7 - неуправляемая ракета
BL755 - осколочная бомба

F-22 Lightning 2 - Сверхзвуковой реактивный многоцелевой истребитель (на момент написания статьи еще не поставлен на вооружение ВВС США).
Экипаж: 1 человек
Количество и тяга двигателей: 2 турбореактивных двигателя суммарной тягой 31200 кг.
Размах крыльев: 13.1 метра. Длина: 19.55 метра.
Максимальная скорость: 2335 км/час. **Максимальная высота полета:** 19810 метров.
Типы вооружения:
Главный герой игры (то есть истребитель F-22) может быть оснащен всего четырьмя видами вооружения, которые, впрочем, неплохо подходят на все случаи жизни:

1. AIM-120C AMRAAM - Дальняя ракета. В нормальных условиях и при хорошей погоде она способна захватить цель с расстояния в 28 миль. Конечно, в тумане это расстояние значительно уменьшается (вплоть до 10 миль). Также она не может захватить цель, находящуюся за горой. Весит ракета достаточно много, поэтому ее маневренность невелика. На близком расстоянии от нее мало толку. Зато при попадании она гарантированно уничтожает свою цель.

2. AIM-9X Sidewinder - Ближняя ракета. Она захватывает цель лишь на расстоянии 8 миль. Зато ни туман, ни ночь, ни горы не помеха ее мощной системе наведения. Весит ракета значительно меньше, чем AMRAAM, зато маневренность у нее куда выше. Она способна поразить самолет противника, летящий навстречу вам и в последний момент свернувший в сторону. Правда, недостатки имеются и у нее. Во-первых - она плохо защищена от ловушек, которые может выбросить враг, и, во-вторых - расстояние, с которого вы сможете выпустить ракету по противнику, достаточно невелико. Так что вы наверняка окажетесь в зоне поражения его ракет.

3. M61A-2 Gatling Gun - Авиапушка. Эффективная дальность поражения составляет около двух миль. Снаряд летит гораздо быстрее ракеты, но, к сожалению, он неуправляемый. Поэтому прицеливаться надо получше. Для того, чтобы "завалить" истребитель противника, необходимо 7-8 попаданий.

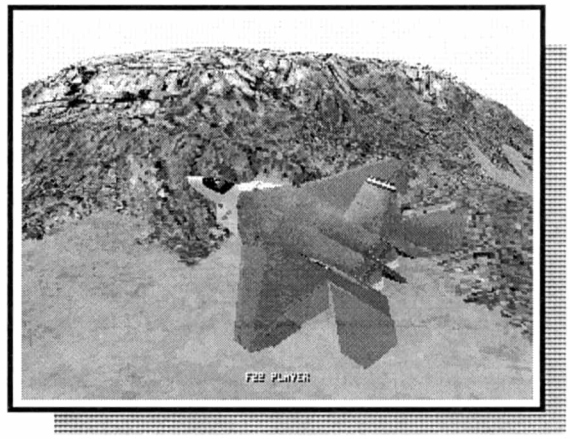
4. JDAM - Бомба с лазерным наведением. Предназначена для уничтожения наземных объектов. Чрезвычайно тяжелая и обладающая огромной разрушительной силой. Маневренность у нее практически отсутствует. Jdam не имеет собственного двигателя, а потому ей надо придать некоторую начальную скорость, чтобы она могла маневрировать своими рулями в полете. Оптимальной высотой для ее сброса является 10000 футов при скорости 500 миль/час.

Глава для начинающих пилотов

Если вы считаете себя профессионалом в вождении самолетов самых разных классов, то эта глава явно не для вас, так как ничего нового о процессе взлета, полета по маршруту и посадки она вам не сообщит. Так что спокойно пропустите ее и принимайтесь за описание миссий. Тем же, кто впервые садится за штурвал истребителя, можно посоветовать повнимательнее ознакомиться с текстом, представленным ниже. Наверняка вы сможете почерпнуть для себя много нового (как уже говорилось раньше - пилотирование самолета представляет процесс, несколько более сложный, чем плевание в потолок).

Нет ничего проще, чем поднять истребитель в воздух. Сам процесс взлета выглядит не только чрезвычайно красиво, но и очень реалистично. Все начинается с того, что ваша машина стоит у начала полосы. Для того, чтобы оторваться от земли, вам надо набрать определенную скорость. Точно так же, как и в жизни, все рассчитано таким образом, что эту скорость вы наберете, немного не доезжая до конца полосы (вот этот момент упустить нельзя). ВПП имеет разметку, по которой достаточно просто ориентироваться в процессе взлета. Перед взлетом у самолета должны быть выпущены закрылки и опущен щиток воздушного тормоза (т.е. отключен этот самый тормоз). Включайте полную тягу.

Ваша машина начнет разбег. Как только скорость перевалит за 230 миль в час, можно взлетать (но лучше подождать еще немного, до конца полосы, тогда самолет оторвется от земли более "уверенно"). Принимайте штурвал "на себя" (то есть просто нажмите стрелку "вниз") таким образом, чтобы угол тангажа был не более 10 -15 градусов.



Враги заблаговременно катапультировались. В небе царит тишина

Если вы возьмете слишком "круто" вверх, то самолету может не хватить скорости (все-таки это не спортивный планер), и он "рухнет" назад на землю. Как только все три стойки шасси оторвутся от земли, на экране появится надпись "Airborn". Самая сложная фаза взлета завершена. Вы находитесь в воздухе. Скорость непрерывно растет. Теперь убирайте шасси. Закрылки убирать еще рано (на такой низкой скорости вам просто необходима дополнительная подъемная сила, которую они обеспечивают).

Их нужно убирать только тогда, когда скорость будет превышать 300 миль в час. Дальше выпущенные закрылки не только не принесут вам пользы, но и существенно повлияют на скоростные и маневренные характеристики машины, создавая дополнительное сопротивление набегающему потоку воздуха. Убрав закрылки, ложитесь на курс. Взлет окончен.

Существует еще один вариант взлета, более быстрый, чем первый, правда, пожирающий уйму топлива. В начале уберите закрылки и с места включайте форсаж. Самолет рванется вперед со значительной перегрузкой (экспериментально было установлено, что к концу ВПП вы можете развить скорость по земле более 300 миль в час, которой вполне достаточно для полета). Как только скорость достигнет 200 миль в час, выпускайте закрылки и принимайте штурвал "на себя". Мощности двигателя на форсаже хватит на то, чтобы оторвать самолет от полосы. Дальнейшие действия совпадают с первым вариантом.

Полет по маршруту - гораздо более простое и увлекательное занятие, чем взлет или посадка. И действительно, после того, как стальная птица оторвалась от земли и воспарила в небо, набрав достаточно большую высоту, у пилота появляется возможность управлять самолетом так, как его душе будет угодно. Эта модель истребителя позволяет с легкостью "крутить" многие фигуры высшего пилотажа, за исключением, пожалуй, "кобры". Однако главное в игре - не показать свое мастерство пилотирования, а выполнить задание. Поэтому сразу после взлета определитесь с местоположением врагов (в любой миссии это будет сделать нетрудно). Если самолетов противника немного, и они не "прикрыты" системами ПВО, то летите прямо на них, не обращая внимания на напарника. Вам не составит труда в одиночку разделаться с ними (за это вы получите больше очков и, возможно, будете награждены еще при жизни). Если врагов много, и с земли их поддерживает ПВО, то вам проще всего послать в бойню напарника (как все-таки это подло; зато надежно), а самому тем временем кружить в отдалении, "выманивая" на себя и сбивая одиночные самолеты противника.

Хуже обстоит дело, когда по заданию вам нужно прорваться в укрепленный район и сбросить бомбу на какую-нибудь атомную электростанцию. Без потерь пролететь сквозь системы ПВО можно только лишь вплотную к земле. Только тогда вас не "засекут". Можно, конечно, рвать туда на форсаже, ежесекундно выбрасывая ловушки. Тогда бомбу вы, конечно, сбросите, но после этого за вашу жизнь никто не даст и ломаного гроша (от десятка ракет, одновременно выпущенных по самолету, уйти представляется довольно проблематичным).

Для прохождения миссии иногда можно использовать автопилот. Курс для него в каждом задании проложен чрезвычайно грамотно, но не оптимальным образом. Вы поймете это, лишь получив достаточный игровой опыт. До тех пор курс будет казаться вам просто идеальным.

Ну вот, рассказ о "цветочках" завершен. Теперь приступим к "ягодкам". Речь сейчас пойдет о посадке, самом тяжелом этапе полета. На самом деле выполнить задание - только половина дела. Надо еще суметь посадить самолет (конечно, после выполнения любой миссии вам предложат завершить игру без приземления. Задание при этом будет считаться выполненным. Но все равно останется некоторое чувство неудовлетворенности собой).

Чтобы грамотно посадить самолет на полосу, необходимо действовать по следующему алгоритму:

1. Выберите для посадки один из своих аэродромов, так как на полосу, принадлежащую врагу, посадка невозможна (это показывает довольно большой летный стаж. Хотя полной уверенности в этом нет. Так что если вы сможете приземлиться прямо в сердце вражеской базы, то, значит, вам крупно повезло. Вы сможете считать себя первооткрывателем еще одного достоинства игры).

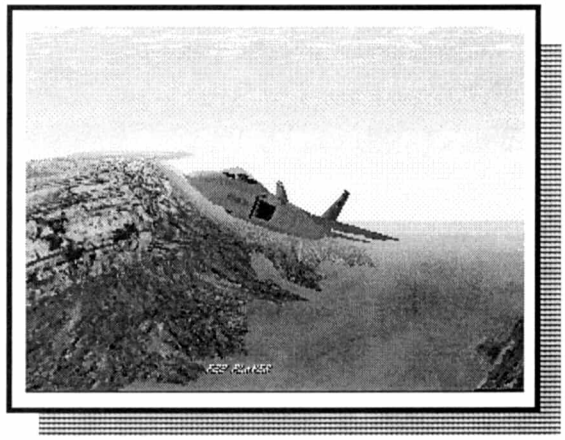
2. К примеру, вы решили приземлиться именно на тот аэродром, который указан вам в качестве финальной точки маршрута. Летите к последнему ППМ, который всегда называется **Final Approach**. Где-то за 1,5 мили от нее на главном экране появится указатель глиссады (условной линии, по которой надо садиться). Указатель представляет собой один горизонтальный и два вертикальных отрезка красного цвета (кстати, около вражеского аэродрома они не появляются. Впрочем, и точки с названием **Final Approach** около него нет).

Отклонение горизонтального отрезка от центра экрана показывает вертикальное отклонение вашего самолета от линии глиссады. Если отрезок находится ниже центра, значит, ваш самолет летит выше глиссады, и наоборот. Два вертикальных отрезка показывают угол горизонтального отклонения от глиссады. Если середина промежутка между двумя отрезками находится правее центра экрана, то ваш самолет проходит слева от глиссады, постепенно приближаясь к ней, и наоборот.

Если оба отрезка находятся по одну сторону от центра экрана, это означает, что самолет увеличивает горизонтальное отклонение от глиссады. Выровнять высоту по глиссаде можно, не долетая до точки **Final Approach** (высота в этой точке должна равняться 1500 футам. Впрочем, погрешность в 500 футов совершенно не смертельна).

3. По достижению ППМ **Final Approach** навигационная система автоматически установит самый первый ППМ, расположенный точно на аэродроме. В качестве комментария к нему указано "Взлет" **(Take off)**. Начинайте разворот в его сторону - остается около 6,2 мили. Это можно сделать с привлечением автопилота. Он заодно выровняет вас по высоте. Сбрасывайте тягу до 60 процентов и включайте воздушный тормоз с тем, чтобы ваша скорость упала приблизительно до 400 миль в час.

Убирайте тормоз (не забывайте следить за глиссадой) и планируйте к полосе, одновременно убирая горизонтальное отклонение от глиссады. Как только это сделано, начинайте выравниваться по высоте. Это процесс достаточно сложный (ведь угол наклона глиссады составляет всего 4 градуса), поэтому не старайтесь точно уравнивать высоту. Где-то за милю до начала полосы с помощью воздушного тормоза сбросьте скорость до 350 миль в час и выпускайте закрылки. Они создадут дополнительное сопротивление набегающему потоку воздуха. Убирайте тормоз. За счет закрылков скорость будет продолжать падать до 300 миль в час.



Навстречу битве

Выпускайте шасси. Это должно произойти совсем рядом с полосой, когда ваша высота будет не более 200 футов. Продолжая сбрасывать скорость, самолет самопроизвольно начнет опускаться. Немного "задерите" нос, чтобы не свалиться в штопор. В момент касания полосы скорость не должна превосходить 250 миль в час. Если она превышает этот предел, воспользуйтесь воздушным тормозом. Сразу после касания убирайте тягу на ноль и выпускайте тормоз. Посадка окончена.

Замечание: Опытные пилоты могут попробовать посадить самолет, не долетая до полосы, или вообще поперек нее. Но здесь никаких советов относительно посадки дать невозможно. Вам придется действовать на свой страх и риск.

Описание миссий

В этой главе подробно расписаны цели для всех миссий, порядок их прохождения, даны некоторые важные комментарии относительно сложностей, которые могут встретиться в процессе полета. Конечно, вы можете пренебречь описанием действий в миссии, однако цель задания прочитать стоит (ведь никогда не вредно узнать, что же нужно сделать). Все цели подразделяются на первичные и вторичные, причем для успешного завершения миссии нужно выполнить лишь первичную цель. Выполнение вторичной цели лишь добавит вам очков. Хотя это тоже немаловажно. Как правило, за такие подвиги вас награждают медалями.

Тренировочные миссии

Миссия 1 (Quick Mission 1): Основы пилотажа (Basic Flight)

Местность: Пустыня. **Время суток:** День.

Цель задания: Это ознакомительный полет. Вы должны пролететь по кругу в окрестностях своего аэродрома (Первичная) и совершить посадку (Вторичная).

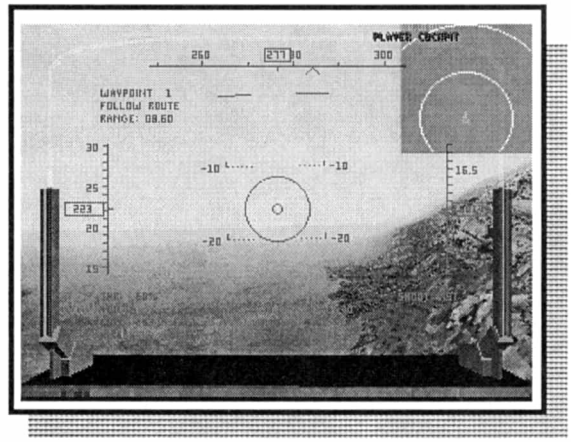
Эта миссия должна стать для вас первой в летной практике на F-22. Ваша задача состоит всего лишь в том, чтобы подняться с полосы и пролететь по маршруту через пять ППМ. Самый простой способ ее решить - это включить автопилот сразу после взлета. Он корректно проведет вас по маршруту до последней (пятой) точки, откуда вы можете либо совершить посадку, либо нажать клавишу **"End"** для того, чтобы завершить миссию в воздухе.

Единственным недостатком этого способа является то, что вы не получите никаких навыков пилотирования (так что можете считать время, потраченное на прохождение этой миссии, потерянным совершенно напрасно). Так что лучше отказаться от услуг автопилота и провести самолет по маршруту вручную, используя лишь показания компаса и навигационного автомата. Миссия окончена.

Миссия 2 (Quick Mission 2): Опасная игра (Basic Flight)

Местность: Пустыня.**Время суток**: День.

Цель задания: Необходимо подняться в воздух в навигационной точке 1 и пролететь по маршруту до навигационной точки 12 (Первичная). Совершить посадку, а затем взлет на каждой из пяти ВПП, находящейся на маршруте (Вторичная).



За горизонтом - враг

Для успешного выполнения этой миссии вам достаточно пролететь по довольно незамысловатому маршруту (опять же, это можно сделать, используя автопилот). Однако эта тренировка рассчитана на то, что вы научитесь правильно взлетать и садиться. Поэтому делать надо следующее: взлететь с полосы и лететь в ППМ 1, затем в ППМ 2. Оттуда начать посадку на полосу, находящуюся в ППМ 3. Остальные три полосы, на которые надо совершить посадку, находятся в ППМ 6, ППМ 9 и ППМ 12. Именно в этой точке и находится конец маршрута. Всего вам придется совершить четыре взлета и посадки. Миссия окончена.

Миссия 3 (Quick Mission 3): Учебная стрельба (Target Practice)

Местность: Пустыня. **Время суток**: День.

Цель задания: Лететь в точку “альфа” и уничтожить там звено вражеских истребителей, состоящее из трех самолетов модели Су-27 (Первичная). При уничтожении противника использовать все три вида оружия (AMRAAM, Sidewinder, M62A2 Gun), затем вернуться назад и совершить посадку на своем аэродроме (Вторичная).

Эту миссию вы снова будете проходить один (напарник появится лишь в следующем задании). Взлетайте с полосы и отправляйтесь в путь.

С самого начала вы можете пренебречь курсом, предложенным вам создателями игры, и лететь прямо к цели (с самого начала миссии противник хорошо различим на радаре, правда, пока находится вне досягаемости ваших ракет). Как только значки целей на радаре станут красного цвета, составьте список целей (клавиша **"Enter"**). Ближайший самолет будет автоматически захвачен системой наведения ракеты **AMRAAM** (этот тип ракет установлен по умолчанию). Как только самолет окажется в зоне поражения, выпускайте ракету.

Переключайтесь на следующую цель. По ней, впрочем, как и по третьей, вы можете выпустить **AMRAAM** - ракет хватит. Только цель этой тренировки состоит в том, чтобы научить вас владеть всеми видами вооружения класса “воздух-воздух” (тем более, что противник не атакует и не выпускает противоракетные ловушки). Так, для атаки на второй вражеский самолет выбирайте Sidewinder. Вам придется подпустить его поближе и только тогда выпустить ракету. Летит она быстро (не пройдет и нескольких секунд, как цель будет

уничтожена). Остался последний вражеский самолет. Для его уничтожения воспользуйтесь авиапушкой. Пристройтесь ему в хвост, подойдите поближе и уравняйте ваши скорости (примерно 80% тяги). Постарайтесь добиться такой ситуации, когда при стрельбе у вас будет упреждение ноль. Стреляйте по нему из пушки, пока не наделаете в его фюзеляже семь-восемь дырок. Противник с характерным воем свалится в штопор.

Можно заканчивать миссию. Однако для полного счастья неплохо еще вернуться назад и совершить посадку на своей базе. Миссия окончена.

Миссия 4 (Quick Mission 4): Атака наземного объекта (Ground attack)

Местность: Пустыня. **Время суток**: День.

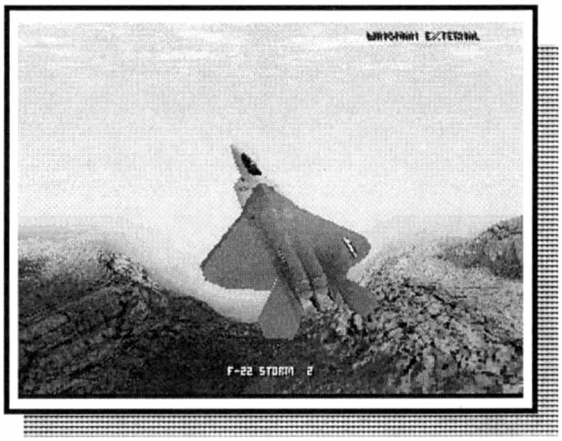
Цель задания: Лететь на запад и уничтожить там с помощью четырех бомб JDAM неохраняемый макет вражеской базы (Первичная). Лететь обратно и совершить посадку на своем аэродроме (Вторичная).

В течение этой миссии вам необходимо научиться бомбить наземные цели и маневрировать над ними. Дополнительной сложностью является то, что вы лишены возможности корректировать свои действия по активному радару (его просто нет на виде из кабины. Правда, у вас всегда сохраняется пассивный радар, на котором отображаются лишь те объекты, которые излучают что-либо в пространство. Радар можно вызвать нажатием клавиши **"4"** на цифровой клавиатуре).

Взлетайте с полосы и летите в ППМ 1. Не включайте автопилот, потому что он "загонит" вас достаточно высоко, так что наземные объекты станут недоступны для бомбежки. Из ППМ 1, пользуясь показаниями пассивного радара, летите в ППМ 3, где, собственно, и находится база. Не долетая до нее порядка 6 миль, составьте список целей. Выберите в качестве оружия бомбы JDAM. Как только рамка вокруг цели станет красной - сбрасывайте бомбу. Пролетайте над целью. Через некоторое время внизу экрана появится надпись, свидетельствующая о том, что цель уничтожена. Однако радоваться еще рано.

Осталось еще три группы целей. Пролетев пару миль за макет базы, снова составьте список целей и сделайте "мертвую петлю", а затем пол-оборота в вертикальной плоскости, чтобы развернуться носом в сторону цели (во время выполнения этих фигур не забудьте сбросить тягу до 80%, иначе возникнет существенная перегрузка). Ни в коем случае не сбрасывайте бомбу, находясь в перевернутом состоянии, иначе она свалится обратно и там взорвется. Как только второй объект уничтожен, повторите данный алгоритм для третьей и четвертой целей. Не сбрасывайте более одной бомбы на один объект, так как у вас их всего четыре, а двумя Sidewinder'ами по наземным целям попасть вряд ли удастся.

После уничтожения всех объектов вы можете либо сразу закончить миссию, либо вернуться на базу и совершить посадку (второй вариант предпочтительнее). Миссия окончена.



"Все выше, выше и выше ..."

Миссия 5 (Quick Mission 5): Последний день тренировок (Graduation day)

Местность: Пустыня. **Время суток**: День.

Цель задания: Уничтожить звено "альфа", состоящее из двух Миг-27. Уничтожить систему ПВО "Кактус" и вернуться на базу (Первичная).

На это задание, как, впрочем, и на все последующие, вы вылетаете с напарником. При наличии достаточного опыта его помощь вам просто не понадобится. Поскольку ваша цель - наземный объект, то на борт будут загружены две бомбы JDAM. Соответственно, ракет класса AMRAAM у вас будет всего четыре штуки.

Взлетайте с полосы и отправляйтесь на северо-восток от нее. Именно там будут находиться вражеские истребители. Практически сразу после взлета они окажутся в зоне досягаемости ваших ракет. Составьте список целей и выпустите ракету сначала по ближайшему противнику. Затем переключитесь на следующего и выпустите ракету по нему. Больше воздушных противников не предвидится, поэтому вы можете повторить обстрел обоих самолетов двумя оставшимися ракетами (на тот случай, если они выпустят ловушки). Как только последняя ракета выпущена, поворачивайте на север, в сторону красной окружности, которая обозначает зону досягаемости ПВО. Радар находится как раз в ее центре.

Выберите JDAM и составьте список целей, на этот раз наземных. В него войдет единственный объект - сам радар системы ПВО. Расстояние, с которого вы можете сбросить бомбу, намного меньше зоны поражения зенитных ракет. Поэтому, как только самолет пересечет красную линию, вы будете обстреляны. Выпускайте противоракетные ловушки до тех пор, пока ракеты не "потеряют" вас. Не летите напрямую к радару, лучше приближайтесь к нему по спирали. Тогда вероятность того, что ракета попадет в вас, будет существенно ниже. Как только лазерная головка наведения бомбы захватила объект, сбрасывайте ее.

По логике вещей, взрыва одной такой "игрушки" должно быть вполне достаточно, чтобы сравнять с землей весь комплекс. Однако в игре этого не происходит. Не дожидаясь, когда первая бомба упадет на землю, сбрасывайте вторую. Их суммарной мощности хватит, чтобы выполнить поставленную задачу. Возвращайтесь на свою базу. Миссия окончена.

Кампания 1 (Campaign 1)

Миссия 1 (Mission 1): Глаза змеи (Snake eyes)

Местность: Джунгли. **Время суток**: День

Цель задания: Уничтожить звено "альфа", а также все прикрывающие его самолеты (Первичная). Вернуться на базу (Вторичная).

Придумать что-либо проще этой миссии вряд ли удастся. Совершенно непонятно, для чего вам здесь может понадобиться напарник. Ведь в небе кружат всего лишь три Миг-27, которые совершенно беззащитны на дальнем расстоянии.

Взлетайте с полосы и направляйтесь на северо-запад. Именно там на расстоянии около 40 миль находится трое противников. Как только сработает система опознавания, составьте список целей. Дождитесь, пока все они не окажутся в зоне досягаемости, и выпустите в каждого по две ракеты (так, на всякий случай). Теперь вам остается только дождаться, пока ракеты долетят и уничтожат свои цели. Миссия окончена.

Миссия 2 (Mission 2): Разгон демонстрации (Party Crashing)

Местность: Джунгли. **Время суток**: Пасмурный день.

Цель задания: Уничтожить здание на территории авиабазы противника, где проводится совещание, чтобы остановить начало военных действий (Первичная). Уничтожить все воздушное прикрытие базы (Вторичная).

Эта миссия также не должна быть особо сложной в прохождении. Пользоваться услугами напарника в ней - чистое детство. Все задачи можно легко и непринужденно выполнить в одиночку.

Взлетайте и направляйтесь на северо-восток (туда, где на радаре отмечено место базирования комплекса ПВО, который охраняет базу). Пользоваться автопилотом здесь бесполезно - он поведет вас окружными путями и на большой высоте, где вы станете отличной приманкой для ракет. Вокруг базы кружит звено Миг-27, состоящее из двух машин. Система опознавания сработает сразу после взлета. Составьте список целей и летите в направлении ближайшего врага.

Выпустите по обоим противникам ракеты, как только они окажутся в зоне поражения. Через несколько секунд выпустите по ним оставшуюся пару ракет для надежности. Больше о них можно не беспокоиться. AMRAAM'ы свое дело знают хорошо.

Выключайте радар и спускайтесь почти до самой поверхности. Это нужно для того, чтобы вас не "засек" комплекс ПВО на вражеской базе. Выберите в качестве оружия JDAM и составьте список целей. В него войдет единственный объект - ваша первичная цель.

С выключенным радаром вы можете сбросить на нее бомбы, оставаясь за пределами зоны поражения ПВО. Сбрасывайте сразу обе, так как других наземных целей нет. Первичная цель уничтожена. Разворачивайтесь в обратную сторону. С северо-запада вас снова будет атаковать пара истребителей Миг-27 (видимо, в отместку за разгромленную базу). Из оружия на этот момент у вас останется четыре Sidewinder'a и авиапушка. Выберите ракеты. Составьте список целей и развернитесь лицом к врагу. Подпустите его поближе и "влепите" в каждый самолет по паре ракет. Как правило, это помогает. Враги уничтожены. Избегая приближаться к системе ПВО, возвращайтесь на свою базу. Миссия окончена.

Миссия 3 (Mission 3): Счастливый человек в Лаосе (Luckiest man in Laos)

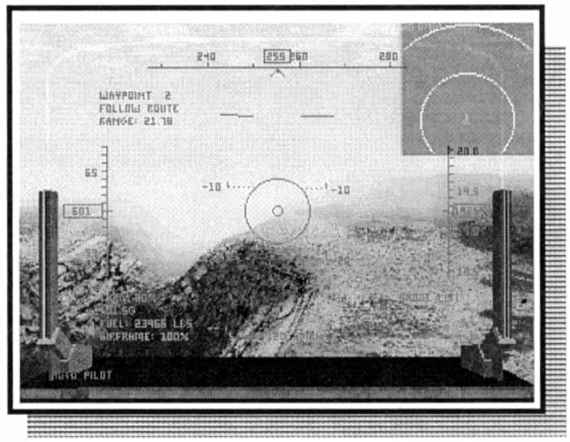
Местность: Джунгли. **Время суток**: Закат.

Цель задания: Уничтожить мост в Мадиссоне (Первичная). Уничтожить всех нападающих противников (Вторичная). Вернуться на базу (Вторичная).

Это задание уже посложнее. Здесь одному не справиться. Придется периодически прибегать к помощи напарника (вот где пригодится хорошее знание команд связи с ним).

Поднимайтесь в воздух и поворачивайте на северо-восток. Оттуда к вам приближаются два вражеских звена. Звено "альфа" состоит из трех Миг-27, а звено "дельта" - из двух Миг-29. Поскольку "альфа" находится ближе к вам, то эти самолеты будут опознаны раньше. Однако не спешите составлять список целей. Подождите, пока будут опознаны все пятеро врагов. Вот теперь - пора. Составив список, включайте форсаж и мчитесь к ближайшим

противникам. Как только они окажутся в зоне досягаемости ваших ракет, выпустите в каждого по паре AMRAAM (одним попасть будет весьма затруднительно). Разворачивайтесь назад и убегайте от оставшихся двоих. К счастью, в скорости вы у них выигрываете довольно существенно. Как только первое звено будет уничтожено, снова создайте список целей и отдайте напарнику приказ атаковать вашу цель (самому в драку лезть не стоит, так как дальних ракет у вас больше не осталось). Напарник неплохо и без вас "разберется" с парой противников.



Ну, где же вражеские авиалайнеры?

Теперь летите к ППМ 3. Там находится мост, который на радаре не виден. Его прикрывают зенитки. Поэтому пролетайте над ним на значительной высоте. Мост состоит из восьми пролетов. Для успешного выполнения миссии вам необходимо уничтожить только два. Выберите JDAM и составьте список целей. В него попадет только один пролет моста, ближайший к вам на данный момент. Сбрасывайте на него бомбу и улетайте.

Дождитесь, пока она упадет, а затем возвращайтесь назад к остаткам моста. Снова составьте список целей и сбросьте вторую бомбу. Напарника к этой работе привлекать не стоит - у него на борту отсутствует вооружение класса "воздух - земля". Если одна из бомб не попала, добейте пролет моста из пушки. Миссия окончена. Возвращайтесь на базу.

Миссия 4 (Mission 4): Тутовый лес (Silkworm jungle)

Местность: Джунгли. **Время суток**: День.

Цель задания: Уничтожить три самолета Ан-225 - "альфа-1", "бета-1", "дельта-1" (Первичная). Вернуться на базу (Вторичная).

Миссия является довольно сложной, хотя и несколько однобокой (ведь наземного противника нет совсем). Взлетайте с полосы и летите на восток, туда, где на радаре видны белые иконки самолетов (очевидно, вражеских). Проверьте, чтобы ваш радар был включен. Конечно, можно летать и с выключенным радаром, но тогда дальность срабатывания системы опознавания существенно снизится. Поскольку до противника далеко - включайте форсаж. Дождитесь момента срабатывания системы опознавания и составьте список целей. В него войдет Ан-225 и пара истребителей прикрытия Миг-27. Поскольку вас интересует исключительно транспорт, то выпустите по нему две ракеты. Сворачивайте в сторону и отдайте приказ напарнику атаковать вашу цель. Подождите, пока он уничтожит пару истребителей, и снова составьте список целей. Теперь в нем окажутся два оставшихся транспорта. В каждый выпустите по паре ракет. Дождитесь, пока оба транспорта будут уничтожены.

Миссия окончена.

Миссия 5 (Mission 5): Двойной удар (Double Down)

Местность: Джунгли. **Время суток**: День.

Цель задания: Уничтожить звено самолетов "альфа", прикрывающее два ракетных катера, и приказать ведомому уничтожить эти катера с помощью бомб JDAM (Первичная). Вернуться на базу (Вторичная).

Только четкое взаимодействие с напарником гарантирует успех этой миссии. Ведь здесь существует разделение обязанностей. Поскольку на борт вашего самолета не загружены бомбы, то вы вынуждены заниматься уничтожением воздушного прикрытия ракетных катеров (благо ракет у вас хватает).

А самолет вашего напарника несет два JDAM, которые он и сбросит по вашему приказу на катера. Взлетайте и разворачивайтесь на Юг. На расстоянии 40 миль от вас по реке плывут два катера. Их прикрывает эскадрилья Миг-29, состоящая из трех машин. Летите к ним на форсаже. Как только самолеты окажутся в пределах досягаемости AMRAAM, всадите в них все шесть ракет (по паре на брата). Сбрасывайте тягу до 80% и сворачивайте в сторону, оставаясь за зоной поражения ракетных катеров.

Дождитесь, пока ракеты долетят и подобьют самолеты (это гарантировано). Выключайте радар и летите к ракетным катерам. Через некоторое время у вас появится возможность захватить их системой наведения. Выберите в качестве оружия бомбы (которых у вас нет) и составьте список целей. Бомбы необходимо было выбрать для того, чтобы система наведения переключилась на наземные объекты. Оба катера войдут в список.

Теперь отдайте приказ напарнику атаковать вашу цель, а сами кружите неподалеку, но так, чтобы вас не могли обстрелять ракетами. Через некоторое время на радаре вы увидите, что напарник сбросил бомбу на первый катер. Переключите прицел на второго врага и повторите приказ напарнику. Практически сразу будет сброшена бомба и на второй катер. Если по каким-то причинам бомбы не попали, не огорчайтесь. Снова включайте форсаж, выбирайте в качестве оружия пушку и атакуйте ближайшего врага. Скорее всего, вы сможете с ним расправиться после пары "заходов". Если опыта для таких трюков у вас маловато, то подождите немного. К вам на подмогу с базы прилетят два стратегических бомбардировщика B-1B. Они-то и разнесут в щепки все вокруг. Возвращайтесь на базу. Миссия окончена.

Миссия 6 (Mission 6): Четыре брата (Four of a Kind)

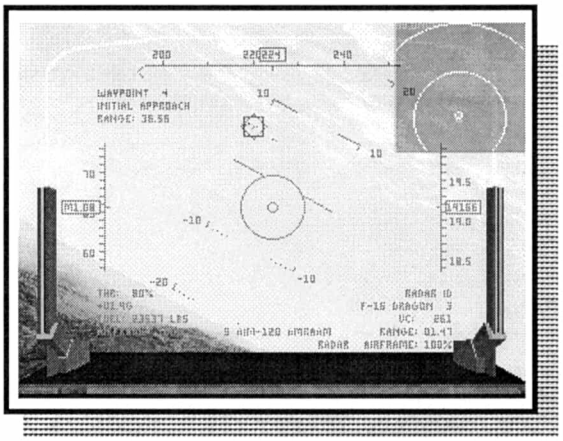
Местность: Джунгли. **Время суток**: День.

Цель задания: Сопроводить четыре транспорта C-5 до точки назначения (Первичная). Уничтожить всех нападающих (Вторичная).

Эта миссия отличается от всех предыдущих тем, что вам не только необходимо уничтожить противников, но и защитить четыре транспортных самолета. Во время выполнения задания активно пользуйтесь помощью напарника (в одиночку со всеми целями вам просто не справиться).

Поднимайтесь в воздух и поворачивайте на северо-запад. Именно в той стороне два звена вражеских истребителей пытаются уничтожить ваш конвой, который направляется на юг к базе. Врубайте форсаж и идите на сближение с противником. Курс необходимо рассчитать таким образом, чтобы оказаться между вражескими истребителями и конвоем.

Только тогда у транспортов есть реальные шансы выжить в воздушной бойне. Как только сработает система опознавания, составьте список целей. В него войдут все враги (Звено "альфа" состоит из трех Миг-27, а звено "бета" - из двух Миг-29). Отдайте напарнику приказ атаковать вашу цель. Дальше он будет действовать самостоятельно и принесет вам немало пользы. Подлетайте поближе к противникам и выпускайте по группе "альфа" все шесть ракет AMRAAM.



А по небу плывут облака

Вы можете не бояться ответного огня. Дело в том, что противник так увлечен преследованием, что совершенно не обращает на вас внимания.

Как только первая группа будет уничтожена, приступайте к обстрелу оставшихся самолетов группы "бета". Как правило, к этому моменту выживает только один из двух Миг-29. Второго успевает "приложить" ваш напарник. Подлетайте к врагу поближе и выпускайте по нему все четыре Sidewinder'а. Хотя бы один из них попадет. Вам остается только сопроводить транспорты до базы, так как больше врагов не предвидится. Миссия окончена.

Миссия 7 (Mission 7): Унижение Асов (Aces Low)

Местность: Джунгли. **Время суток**: Ночь.

Цель задания: Уничтожить EF2000 в звене "ипсилон" (Первичная). Уничтожить все остальные воздушные цели (Вторичная). Вернуться на базу (Вторичная).

Это задание вы сможете без труда выполнить один. Взлетайте с полосы и летите на север, северо-запад. На расстоянии около 40 миль от базы вас будут поджидать три Миг-27 (звено "альфа"). Этих ребят уничтожить не очень просто (ведь они тоже цепляются за свою никчемную жизнь). Выпустите по каждому из них AMRAAM. Развернитесь в обратную сторону и удирайте с той целью, чтобы без вреда для себя посмотреть, насколько эффективно сработало ваше оружие. Одна или две ракеты точно пройдут мимо целей, отвлекшись на ловушки, которые выбросили все три истребителя. Снова разворачивайтесь лицом к противнику и выпускайте по нему оставшиеся три ракеты. Группа "альфа" очень скоро прекратит свое существование.

Теперь на вашу долю остается разборка с двумя EF2000, которые атакуют вас (если этот вялый полет можно назвать атакой) со стороны системы ПВО (ее местоположение отчетливо видно на радаре). Попробуйте подойти к ним поближе, хотя это вряд ли удастся. Ведь уловив своими слабенькими радарами "дыхание" вашего стального зверя, они повернут под прикрытие ПВО. Включайте форсаж. Вы должны догнать их до того, как они пересекут красную линию. Впрочем, сделать это несложно (F-22 значительно превосходит в скорости европейский недоделок). Приблизившись к ним на расстояние удара ближними ракетами, выпустите в них все Sidewinder'ы (по две в каждого). Если кто-то из них выживет после этого (что маловероятно), то вам ничего не стоит добить его из пушки. Возвращайтесь на базу. Миссия окончена.

Миссия 8 (Mission 8): Черная Мария (Black Mariah)

Местность: Джунгли. **Время суток**: Ночь.

Цель задания: Сопровождать и защищать конвой бомбардировщиков до точки назначения (Первичная). Уничтожить все самолеты противника (Вторичная).

Сложность этой миссии заключается не только в том, что она является последней в первой кампании (как и во всех играх, в конце следует самая тяжелая битва), но и в необходимости четкого взаимодействия всех сил союзников.

Поднимайтесь в воздух и летите в ППМ 3 (она находится на севере, так что "рулить" особенно не придется). Еще на полосе неплохо бы включить форсаж. Так вы выиграете некоторое время, достаточное для того, чтобы справиться с противником до подхода ваших бомбардировщиков. В 40 милях от базы ВВС США вас встретит противник в составе трех Миг-27 (звено "альфа"). Не привлекайте к его уничтожению напарника. Вы неплохо можете справиться самостоятельно. Выпустите по каждому врагу AMRAAM и развернитесь в обратную сторону (вообще этот прием хорошо применять всегда при атаке превосходящих сил противника). Враги погонятся за вами и "нарвутся" на ваши ракеты. Как только все они будут уничтожены, ложитесь на прежний курс.

До ближайшей вражеской базы вам предстоит еще одна схватка со звеном "бета", в состав которого входят два EF2000. С ними надо поступить так же, как и с предыдущими самолетами. Как только вы их уничтожите, в воздух поднимутся ваши бомбардировщики (четыре B-1B). Однако, воздушное пространство вокруг ближайшей вражеской базы патрулирует звено "дельта" (два Миг-27). У вас же на борту к этому времени останется только одна дальняя ракета, которую надо использовать по назначению. Направьте напарника атаковать ближайшего врага, а сами займитесь вторым "Мигом". Не сворачивая в сторону, выпустите по нему ракету. Она совершенно однозначно подобьет его.

Пока напарник гоняется да последним врагом из звена "дельта", облетайте ближайшую базу и направляйтесь к следующей. В это время бомбардировщики долетят, наконец, до своей цели и устроят там напалмовый ад. Естественно, что враги этого так не оставят. Со второй базы поднимутся последние два Миг-29 (звено "омега") и попытаются атаковать бомбардировщики. Вы не можете допустить этого. Ко всем печалям добавляется еще одна - напарник в пылу погони отстал от вас, а времени на ожидание уже нет. Так что справляться придется одному. Летите прямо на врага и сбейте оба самолета ближними ракетами (хотя бы одна из двух Sidewinder'ов, выпущенных по каждому самолету, попадет). Больше воздушного прикрытия у врагов не осталось. Вам лишь надо дождаться, пока бомбардировщики не оставят ни одного целого предмета на первой базе. Возвращайтесь назад.

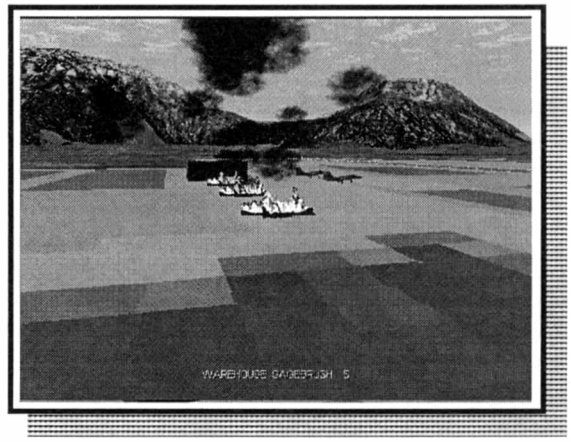
Миссия окончена.

Кампания 2 (Campaign 2)

Миссия 1 (Mission 1): Волки зимы (Winter wolves)

Местность: Заснеженные острова. **Время суток**: Пасмурный день.

Цель задания: Уничтожить звенья "альфа" и "бета" (Первичная). Вернуться на базу (Вторичная).



Ад на земле

Обычная воздушная миссия, осложненная разве тем, что бой будет происходить над базами противника, которые неусыпно охраняются системами ПВО. Вражеские аэродромы находятся настолько близко от вашей базы (в 40 милях), что система опознавания сработает, когда вы еще будете находиться на полосе. Взлетайте и сразу устремляйтесь навстречу противнику. Он применит военную хитрость. Звено "альфа", состоящее из двух Миг-29, сначала сделает вид, что атакует, а затем обратится в бегство, стараясь заманить вас в зону поражения ПВО. С этим ничего нельзя поделать. Они упорно будут "тусоваться" над своими базами, и вам просто придется принять их вызов. Летите за звеном "альфа". Оба самолета окажутся в зоне досягаемости ваших ракет раньше, чем успеют полностью уйти под защиту наземных войск. Выпустите в каждого по ракете и посмотрите на результат, не приближаясь к противнику. Если оба самолета будут уничтожены, то вам просто повезло, иначе догоните оставшегося и выстрелите по нему вторую ракету. Со звеном "альфа" покончено. Остается только "бета", состоящее из двух Миг-29. И с ними можно справиться достаточно просто, причем даже не попасть при этом под обстрел зенитными ракетами. Дело в том, что радары ПВО не образуют единого поля над всеми тремя базами. Там остаются узкие проходы, которые хорошо видны на радаре. Вам нужно лететь по ним и атаковать обоих врагов оставшимися AMRAAM'ами. Возвращайтесь на базу. Миссия окончена.

Миссия 2 (Mission 2): Замороженный дождь (Frozen rain)

Местность: Заснеженные острова. **Время суток**: Ночь.

Цель задания: Уничтожить два радара ПВО, расположенных в Престоне и Логане (Первичная). Уничтожить все самолеты противника (Вторичная). Вернуться на свой аэродром (Вторичная).

Несмотря на то, что это всего лишь вторая миссия кампании, тем не менее, она достаточно сложна даже для опытных пилотов.

Здесь не обойтись без хитрости, так как противник настолько превосходит вас численностью, что попытка прорыва "в лоб" не увенчается ничем, кроме бесславной кончины.

Пренебрегая проложенным курсом, летите в ППМ3. Все самолеты противника вначале находятся над ППМ2, так что на них до поры не надо обращать внимания.

Как только сработает система опознавания, составьте список целей и прикажите напарнику атаковать звено "альфа", состоящее из двух Миг-29. Сами в это время продолжайте полет в ППМ3, где находится ничем не прикрытый комплекс ПВО. Почувствовав свою ошибку, враг отправится прикрывать ее (туда отправится именно звено "альфа"). На полпути их перехватит ваш напарник. Завяжется воздушный бой за пределами досягаемости наземных радаров. Это позволит вам выиграть время для того, чтобы уничтожить комплекс. При подлете к нему сначала составьте список наземных целей, а затем отключите бортовой радар. Поскольку теперь ваш самолет перестанет излучать в пространство, то у вас есть неплохой шанс подойти вплотную к цели незамеченным. Сбрасывайте бомбу с максимально короткого расстояния, чтобы наверняка попасть. К этому моменту напарник оставит от звена "альфа" одни воспоминания.

Захватите системой наведения звено "бета" (два Миг-29) и снова прикажите напарнику атаковать их. Он уйдет вперед и ввяжется там в драку. Помогите ему дальними ракетами, так как свой запас он уже израсходовал. Летите к последнему радару и никуда не сворачивайте, потому что с аэродрома, находящегося неподалеку от ПВО, поднимается в воздух звено "тетта", состоящее из четырех Су-27. С ними шутки плохи. Поэтому постарайтесь поскорее уничтожить последнюю наземную цель. Миссия окончена.

Миссия 3 (Mission 3): Возрождение (Resurgence)

Местность: Заснеженные острова. **Время суток**: Закат.

Цель задания: Уничтожить группы целей "альфа" и "бета", как можно эффективнее пользуясь помощью ведомого. Уничтожить группу "тетта" (Первичная). Вернуться на базу (Вторичная).

После той тренировки, которую вы получили, проходя предыдущую миссию, это задание покажется вам очень простым. И правда - нет ничего легче, чем вдвоем "завалить" шестерых противников.

Ваши враги находятся на севере (вы их сможете увидеть на радаре в самом начале миссии). Группа "бета", состоящая из двух Миг-29, удирает на северо-восток под прикрытие ПВО, а группа "альфа" (также два Миг-29) остается встречать вас. Отдайте напарнику приказ атаковать группу "бета", а сами расстреляйте двумя ракетами оба самолета из "альфа". В это время напарник догонит убегающих врагов и "отвесит" каждому по ракете. Вы, в свою очередь, должны лететь прямо на радар ПВО. С полосы, которую он охраняет, взлетят два Су-27 (звено "тетта"). Ближайшего нетрудно уничтожить двумя оставшимися у вас AMRAAM'ами, а во второго можно выпустить все четыре Sidewinder'а и "добавить" из пушки.

Миссия окончена.

Миссия 4 (Mission 4): Снежная птица (Snowbird)

Местность: Заснеженные острова. **Время суток**: Пасмурный день.

Цель задания: Сопровождать конвой союзников до точки назначения. Прикрывать их со всех сторон. Не дать противнику уничтожить ни один самолет из конвоя. Уничтожить группу "альфа" и "бета" (Первичная). Уничтожить все самолеты противника (Вторичная).

Сложность этой миссии состоит в том, что противников слишком много, а ракет у вас слишком мало, чтобы уложить их всех. Все противники находятся у ППМ 3. Именно туда вы и должны отправиться на полной скорости. На вас нападут два EF2000 (звено "дельта"). Они не являются вашей целью, однако тратить на них ракеты все равно придется. К счастью, они почти не атакуют и не уворачиваются от вашего оружия. Следующим объектом на вашем пути станет группа "бета", состоящая из трех Миг-29. С этими "товарищами" придется повозиться. Скорее всего, вы потратите на них почти все ракеты.

Летите дальше в сторону вражеского радара, вам навстречу поднимется звено "альфа", состоящее из четырех Су-27. Отдайте напарнику приказ атаковать их и бросайтесь в свалку, стреляя направо и налево. С противником надо покончить быстро, иначе они могут выпустить ракеты по конвою и уничтожить транспорты. Теперь вам остается только сопроводить конвой до ППМ6.

Миссия окончена.

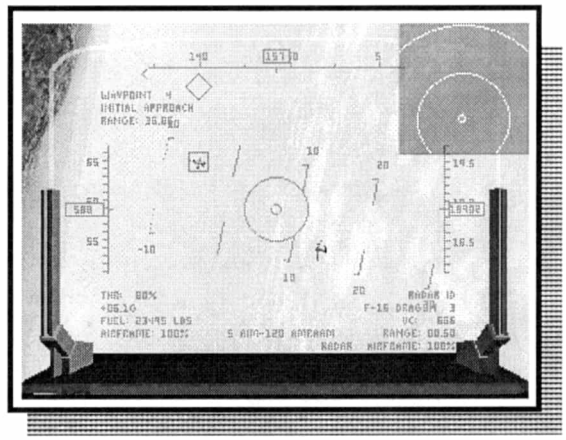
Миссия 5 (Mission 5): Печать холода (Frostbrand)

Местность: Заснеженные острова. **Время суток**: Пасмурный день.

Цель задания: Уничтожить звенья самолетов "альфа" и "бета" (Первичная). Вернуться на базу (Вторичная).

Прохождение этой миссии не должно вызвать никаких затруднений, если вы будете четко взаимодействовать с напарником. Оба вражеских звена, "альфа" (два Миг-29) и "бета" (три Миг-29) находятся по защитой четырех комплексов ПВО, на расстоянии около 50 миль к северо-востоку от вашей базы. Летите туда. Противник попытается сбежать, но вы успеете выстрелить по ближайшим самолетам ракетами AMRAAM раньше, чем войдете в зону поражения ПВО. Дальше вам придется выключить бортовой радар и включать его лишь на короткое время, чтобы пустить ракету. Еще в начале миссии отдайте напарнику приказ атаковать ближайшего врага. После того, как последний противник будет уничтожен, возвращайтесь на базу.

Миссия окончена.



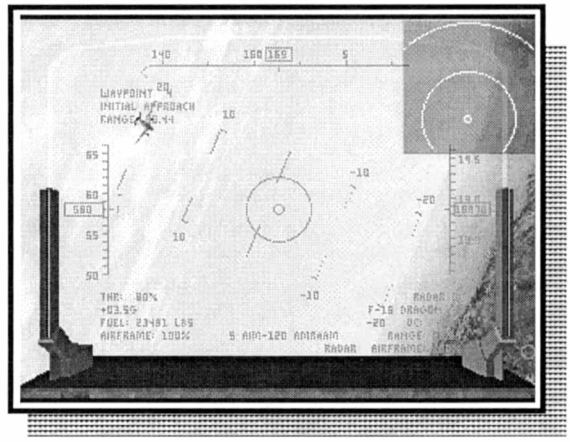
Смотрите, не вывалитесь из кабины

Миссия 6 (Mission 6): Воздушная лавина (Airborne avalanche)

Местность: Заснеженные острова. **Время суток**: День.

Цель задания: Защищать вашу базу со всех направлений от нападающих противников. Уничтожить три Ту-160 (Первичная). Уничтожить всех нападающих (Вторичная).

Эта миссия рассчитана на людей с крепкими нервами. Ведь три ваши цели охраняются огромным числом истребителей. Вся эта армада приближается к вашей базе с северо-востока с целью уничтожить вас. Вы должны вылететь им навстречу и уничтожить Ту-160 "тетта", "омега" и "гамма". Обойдите противников (благо они летят все вместе) с северной стороны и зайдите на цель сбоку. На расстоянии около 30 миль на вас набросятся два Миг-29 из звена "дельта". Вы должны успеть выпустить все 6 AMRAAM по бомбардировщикам прежде, чем Миг'и начнут обстреливать вас. Выпустив ракеты, разворачивайтесь и удирайте. Имея преимущество в скорости, вам не составит труда уйти от противников. Теперь остается только подождать, пока ракеты долетят до цели.



Теперь перевернитесь на другой бок

Миссия окончена.

Миссия 7 (Mission 7): Холод ночи (Chill of the night)

Местность: Заснеженные острова. **Время суток**: Ночь.

Цель задания: Уничтожить вражеское соединение "альфа" (Первичная). Уничтожить звено прикрытия "бета" (Вторичная). Вернуться на базу (Вторичная).

Главное в этой миссии - завязать драку одновременно со всеми противниками на их территории. Две вражеские базы находятся к северо-востоку от вас на расстоянии 50 миль. Летите туда на форсаже, так как за вами будут следовать бомбардировщики, которые нацелены на уничтожение вражеских радаров. Поднимайтесь на высоту около 20000 футов и подлетайте поближе к врагу. Выпустите по одной ракете в каждого противника.

Отдайте приказ напарнику атаковать ближайшего врага - он рванется в бой. Вы в это время должны поддержать его дальними ракетами. Как только запас AMRAAM'ов израсходован, выключайте радар и врывайтесь в ряды врагов. Выпускайте все Sidewinder'ы и переключайтесь на пушку. С ее помощью придется разбираться с оставшимися в живых врагами (как правило, это два Су-27 из звена "альфа"). Сделать это вы должны до подхода бомбардировщиков, которые вывалят свой груз на радары. Миссия окончена.

Кампания 3 (Campaign 3)

Миссия 1 (Mission 1): Кочевник (Nomad)

Местность: Пустыня. **Время суток**: Рассвет.

Цель задания: Уничтожить два соединения противника - "альфа" и "бета" (Первичная). Вернуться на базу (Вторичная).

Как и всякая миссия под номером 1, эта не отличается особой сложностью прохождения. Вам всего-то и надо, что уничтожить вдвоем шесть сверхсовременных истребителей, которых прикрывают два комплекса ПВО. Все враги расположены на севере, северо-востоке от вас. Летите туда. Сначала вам надо напасть на звено "альфа", состоящее из трех Миг-29. Выпустите по каждому AMRAAM. Конечно, при вашем приближении они попробуют удрать под защиту, однако ваши ракеты найдут их раньше. Теперь остается только уничтожить три EF2000, которые успели-таки уйти под защиту ПВО. Выключайте радар, догоняйте их и всаживайте в каждого по ракете. Миссия окончена.

Миссия 2 (Mission 2): Сирокко (Sirocco)

Местность: Пустыня. **Время суток**: День.

Цель задания: Уничтожить два моста, расположенных в Руане и Хемингуэйе (Первичная). Уничтожить все самолеты противника (Вторичная). Вернуться на свой аэродром (Вторичная).

Эта миссия не так сложна, как кажется на первый взгляд. Главное здесь - не тратить сразу все ракеты и четко взаимодействовать с напарником на случай возникновения непредвиденных трудностей.

Взлетайте с аэродрома и направляйтесь строго на север. Там, на расстоянии 40 миль, находятся два моста (ППМ2 - Хемингуэй и ППМ4 -Руан). Каждый из этих мостов прикрывает система ПВО и, кроме того, несколько зенитных орудий. В воздухе над ними кружат для звена истребителей (звено "альфа" состоит из двух Миг-29, а звено "бета" - из двух EF2000). Сначала вам надо уничтожить Миг'и, поскольку они находятся ближе. Из-за того, что у вас на борту находятся два JDAM, запас ракет не так велик, как хотелось бы. Прикажите напарнику атаковать ближайшего противника. Выпустите по ракете в каждый из Миг'ов и дождитесь результатов попадания. За это время вы подлетите достаточно близко для того, чтобы воспользоваться ближними ракетами. Если кто-либо из звена "альфа" выживет, выпустите по нему Sidewinder. Если и это не поможет - воспользуйтесь пулеметом (вас поддержит напарник). Не тратьте остальные ракеты - они пригодятся вам для сражения с EF2000.

Уничтожив звено "альфа", выключайте радар и начинайте преследование оставшихся врагов. С выключенным радаром вы легко минуете ПВО, правда, и радиус действия вашего оружия снизится, но останется достаточно большим, чтобы вы смогли нанести первый удар. "Размесите" врагов и займитесь непосредственной задачей - уничтожением мостов.

Для того, чтобы миссия считалась законченной, вам необходимо уничтожить хотя бы по одному пролету каждого моста. Сначала сбросьте бомбу в ППМ2, а затем в ППМ4. Не обращайте внимания на зенитки. Под их огнем вы будете находиться весьма непродолжительное время. Миссия окончена.

Миссия 3 (Mission 3): Логово Джакала (Jacal's den)

Местность: Пустыня. **Время суток**: Пасмурный день.

Цель задания: Разбомбить завод по производству химического оружия в Ута (Первичная). Уничтожить все самолеты противника (Вторичная). Вернуться на базу (Вторичная).

Это задание является чрезвычайно сложным, несмотря на свою кажущуюся простоту. Химический завод прикрывают четыре системы ПВО, которые образуют единое поле над заводом. Кроме того, в воздухе над ним находится звено "альфа", состоящее из двух Миг-29.

Взлетайте и направляйтесь в сторону завода на северо-восток. Как только Миг'и окажутся в зоне досягаемости ваших ракет, пустите в каждого по одной (тем более, что их у вас всего лишь две). Ракеты попадут с вероятностью 100 процентов. Сразу переключайтесь на наземные цели и выключайте бортовой радар. Теперь между зонами поражения систем ПВО откроются узкие коридоры, в которые и надо протиснуться.

Прикажите напарнику следовать за вами и летите в самую середину опасной зоны. Там захватите системой наведения химический завод и сбросьте обе бомбы (но только на разные объекты). После того, как они упадут, снова составьте список целей и прикажите напарнику атаковать их. После того, как упадут его бомбы, по тому же коридору возвращайтесь назад.

Миссия окончена.

Миссия 4 (Mission 4): Слепящий свет (Blinding Light)

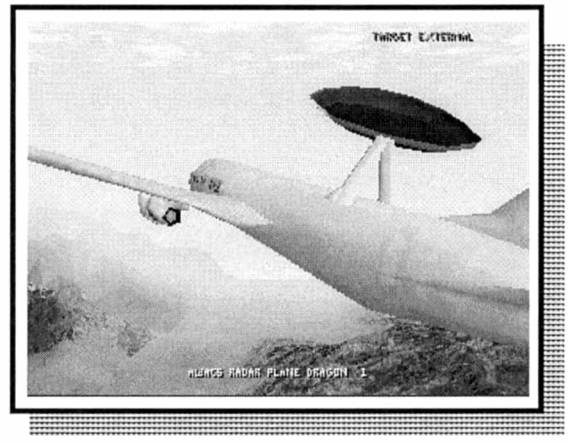
Местность: Пустыня. **Время суток**: День.

Цель задания: Уничтожить воздушный командный пункт ПВО А-50 с радаром на борту, обозначенный как "альфа-1" (Первичная).

Если вы попробуете пройти эту миссию напрямую, то есть уничтожив все вражеские самолеты, в том числе и искомый А-50, то у вас точно ничего не получится.

Несмотря на то, что ваш напарник сражается весьма неплохо, драку с парой десятков противников вам не пережить. В принципе, при любом раскладе, вам не добраться целым до своей базы, поэтому миссию вам придется заканчивать в воздухе.

Изначально все противники находятся к северо-востоку от вашей базы на расстоянии около 40 миль под прикрытием четырех комплексов ПВО, вытянувшихся в линию. Взлетайте и сразу выключайте радар. Тогда вы сможете "проскочить" между любыми двумя комплексами незамеченным. Звено "альфа", в состав которого входит и А-50, будет двигаться на северо-запад от своего начального расположения таким образом, чтобы постоянно находиться за линией наземной обороны. Однако они еще не знают, что их прикрытие не идеально. Пролетайте сквозь ПВО и догоняйте это звено. Как только сработает система опознавания, составьте список целей и выберите в качестве активной цели А-50. Приблизьтесь к нему на 15 миль и кратковременно включите радар. Выпустите по цели 4 AMRAAM и выключайте радар снова. Дождитесь, пока ракеты попадут в него. Миссия окончена.



Антенна этого самолета вот-вот превратится в летающую тарелку

Миссия 5 (Mission 5): Ангел-хранитель (Guardian Angel)

Местность: Пустыня. **Время суток**: Ночь.

Цель задания: Защитить патрульный самолет "Авакс", который кружит над базой в Барстоу на высоте 20000 футов (Первичная). Уничтожить все самолеты противника (Вторичная).

Ваш патруль направляется на север, чтобы обнаружить и уничтожить вражескую ВПП. Вы должны сопроводить его до базы и "вынести" все вражеские истребители. Взлетайте и отправляйтесь строго на север. Первая схватка вам предстоит недалеко от своей базы. Вас будет поджидать звено "альфа", состоящее из двух EF2000. Их уничтожить очень просто - выпустите в каждого по AMRAAM'у, и "дело с концом". Буквально сразу (еще до того, как первая партия ракет найдет свои цели) на вас нападет звено "бета", которое кружит в воздухе над своей ВПП. Оно состоит из двух Миг-29. Снова пустите в каждого по ракете и уходите вверх, на высоту 20000 футов - тогда зенитки, прикрывающие аэродром, вас не достанут. Навстречу вам с полосы поднимется группа "дельта". Самолеты взлетают по очереди, поэтому ваша задача упрощается.

Как только первый Миг-29 (а их всего три) оторвался от полосы - пускайте в него AMRAAM. Со вторым поступите так же. Дальние ракеты у вас закончились. Теперь очередь напарника. Последний самолет из звена "дельта", поднявшийся в воздух, должен быть атакован вашим напарником. Он расправится со своим противником достаточно быстро. Теперь дождитесь взлета звена "гамма", состоящего из трех Миг-29. Вдвоем набрасывайтесь на врагов и уничтожайте их. Остается только дождаться, пока вражеский аэродром будет уничтожен. Миссия окончена.

Миссия 6 (Mission 6): Автопоезд (Wagon train)

Местность: Пустыня. **Время суток**: Пасмурный день.

Цель задания: Защитить группу транспортных самолетов "C-5 galaxies" около Барстоу (Первичная). Уничтожить все самолеты противника (Вторичная).

База Барстоу находится в ППМ3 и принадлежит противнику. Транспортные самолеты должны пролететь над ней и сбросить десант. Ваша задача - помешать противнику (чрезвычайно многочисленному) их уничтожить. В процессе выполнения миссии вам предстоит схватка с четырьмя звеньями противников. Вначале летящие в ППМ2 C-5 нарываются на заграждение из двух истребителей Миг-29 (группа "альфа"). Вы должны взлететь с полосы и очутиться перед противником раньше, чем он раздолбает ваши транспорты. Выпустите по каждому врагу дальнюю ракету и летите дальше. В ППМ2 находится радар ПВО и вражеская база, которую вы заметите, лишь подойдя к ней вплотную. Навстречу вам взлетит звено "бета", состоящее из двух Су-27. Снова пускайте две ракеты и поворачивайте к ППМ3. Там находится основное скопление противника, к которому неуклонно приближается ваш конвой (похоже, что за штурвалами C-5 сидят оконченные камикадзе). Ближнее звено, которое будет встречать вас - это звено "дельта", состоящее из трех Миг-29. Выпустите оставшиеся ракеты по двоим, выберите третьего и прикажите напарнику атаковать его (у вас больше не осталось дальних ракет - придется воевать Sidewinder'ами, что не так эффективно). Напарник успешно справится с задачей.

Теперь осталось только отбиться от звена "ипсилон", состоящего из трех Су-27. Прикажите напарнику атаковать ближайшего врага, так как в дальнейшем вам будет не до приказов. Летите прямо на противника и выпускайте по нему все ракеты. Беритесь за пулемет и попробуйте "выкосить" оставшихся в живых после вашего залпа. Задача достаточно трудна, но вполне разрешима. После того, как противник уничтожен, продолжайте сопровождать транспорты. Теперь они спокойно долетят до места назначения.

Миссия окончена.

Миссия 7 (Mission 7): Костяной ярд (Bone Yard)

Местность: Пустыня. **Время суток**: Сумерки.

Цель задания: Защитить секретную базу в Турнере и группу бомбардировщиков B1-B, находящихся над ней. Уничтожить все нападающие с запада бомбардировщики (Первичная). Уничтожить истребители прикрытия (Вторичная).

Группа вражеских истребителей и четыре Ту-160 приближаются к вашей базе с северо-запада с совершенно определенной целью - уничтожить ее. Вам надо не дать им это сделать, для чего необходимо уничтожить все четыре Ту-160, которые входят в состав групп "альфа", "бета", "гамма" и "дельта". Поскольку противников чрезвычайно много, то можно даже и не мечтать о том мгновении, когда шасси вашего самолета вновь коснутся полосы (миссию придется заканчивать в воздухе, не выполняя вторичное задание). Летите прямо на врага. Как только все противники окажутся в зоне досягаемости ваших AMRAAM'ов, начинайте перебирать все цели, используя клавишу **"Tab"**.

Как только в качестве цели оказывается очередной Ту-160, пускайте ракету. Таким образом вы "отоварите" всех, и не по одной. Разворачивайтесь в обратную сторону и удирайте. Вам всего-то и остается дождаться, чтобы ракеты нашли свои цели.

Миссия окончена.

Миссия 8 (Mission 8): Огненный След (Trailblazer)

Местность: Пустыня. **Время суток**: Сумерки.

Цель задания: Уничтожить два объекта в Шепарде и Малоне. Сначала уничтожить радар системы ПВО, прикрывающей авиабазу, а затем - радар ПВО около АЭС. После этого звено бомбардировщиков B1-B "накроет" оба объекта (Первичная). Уничтожить все вражеские самолеты прикрытия и защитить свои бомбардировщики (Вторичная).

Летите на восток. Там находятся пять комплексов ПВО, из которых видны вначале только два (радары остальных неактивны). Их охраняет группа самолетов Су-27, которые составляют звено "бета" и звено "альфа", состоящее из трех Миг-29. Ваша задача - с помощью напарника уничтожить их всех до подхода бомбардировщиков. Это несложно, однако ситуация осложняется тем, что через некоторое время из Шерпада навстречу вам поднимется звено "дельта", состоящее из трех Су-27. С ними придется повозиться, так как всякие ракеты у вас на исходе. Но даже без этого оружия с противником разобраться не так сложно. Уничтожив воздушное прикрытие, сбросьте бомбы на Шерпадский (ППМ3) и Малонский (ППМ2) радары. Дождитесь подхода бомбардировщиков.

Миссия окончена.

Кампания 4 (Campaign 4)

Миссия 1 (Mission 1): Налетчики (Raiden)

Местность: Зеленый остров. **Время суток**: День.

Цель задания: Уничтожить четыре соединения противника - "альфа", "бета", "дельта" и "ипсилон" (Первичная). Уничтожить все самолеты противника (Вторичная).

Летите на северо-запад. Навстречу вам поднимутся в воздух самолеты противника. Ближе всех к вам окажется звено "альфа", состоящее из двух Миг-27. Выпустите в них по ракете и на этом успокойтесь. Дальше по курсу вам повстречается звено "бета" (два Миг-29). Сбейте их очередными двумя ракетами и поворачивайте на запад. Там находится звено "дельта" (два Миг-29). С ними опять же проблем не будет. Остается последний самолет, который необходимо сбить. Это Су-27, который образует звено "ипсилон". Поскольку AMRAAM у вас не осталось, догоните его и выпустите все шесть Sidewinder'ов. Миссия окончена.

Миссия 2 (Mission 2): Всплеск внизу (Splashdown)

Местность: Зеленый остров. **Время суток**: Пасмурный день.

Цель задания: Уничтожить все ракетные крейсера (Первичная). Уничтожить все самолеты противника (Вторичная). Вернуться на свой аэродром (Вторичная).

Эта миссия сложна тем, что вам необходимо незамеченным пролететь через все вражеские патрули, добраться до места базирования крейсеров и сбросить туда по бомбе. Крейсера находятся к северу от вас на расстоянии около 40 миль (они отлично видны на радаре). Выключайте радар и летите к ним. Постарайтесь зайти на них с запада - там меньше всего вражеских самолетов. Выберите в качестве оружия бомбы и составьте список целей. Сбросьте бомбу на ближайший крейсер. Кидать ее надо почти в упор, иначе вы можете не попасть, а это недопустимо - ведь бомб всего две штуки. Летите к следующему крейсеру и сбрасывайте бомбу на него. Миссия окончена.

Миссия 3 (Mission 3): Огонь во тьме (Shadow fire)

Местность: Зеленый остров. **Время суток**: Ночь.

Цель задания: Уничтожить стратегический бомбардировщик А-50, входящий в состав звена "дельта" (Первичная). Уничтожить все самолеты противника (Вторичная). Вернуться на базу (Вторичная).

Эта миссия покажется вам чрезвычайно простой, если подойти к делу с умом. Летите строго на север, в сторону вражеских радаров. Около них патрулирует пространство множество вражеских самолетов. Как только система опознавания сработает для всех врагов, выделите среди них А-50 и догоните его, не обращая внимания на остальных. Всадите в него все шесть AMRRAM (для надежности). Миссия окончена.

Миссия 4 (Mission 4): Визг (Shriek)

Местность: Зеленый остров. **Время суток**: Сумерки

Цель задания: Уничтожить транспорты АН-225 "альфа-1", "бета-1", "дельта-1" (Первичная). Уничтожить все остальные самолеты противника (Вторичная).

Вы можете выполнить эту миссию так же легко, как и предыдущую. Летите на восток, откуда на вас надвигается огромная волна вражеских самолетов. Как только сработает система опознавания, найдите среди всех противников три Ан-225 (по очереди) и выпустите в каждого по два AMRAAM. Сворачивайте влево и смотрите на результаты ваших действий. Как правило, все три самолета будут уничтожены. Если этого не произойдет (уцелеет хотя бы один транспорт), направьте напарника прямо в гущу врагов (ему помогут союзные самолеты, которых тоже будет немало), а сами выделите недобитый транспорт, догоните его и расстреляйте Sidewinder'ами. Истребителям противника в это время будет не до вас - они будут заняты спасением собственной шкуры. Миссия окончена.

Миссия 5 (Mission 5): Воронье гнездо (Crow's nest)

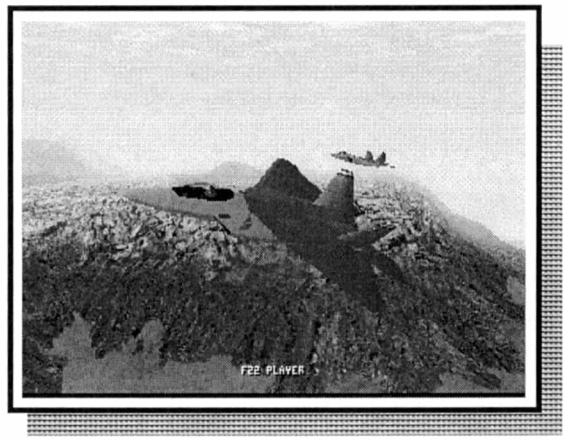
Местность: Зеленый остров. **Время суток**: Рассвет.

Цель задания: Уничтожить объект в Суттоне и четыре звена истребителей (Первичная). Уничтожить все остальные самолеты противника (Вторичная).

Сначала в этой миссии вам надо уничтожить все воздушные цели. Поднимайтесь в воздух и летите на северо-восток. Из-за кольца ПВО на вас нападут две группы врагов (звено "альфа" - два Миг-29 и звено "бета" - два Миг-29). Уничтожьте их четырьмя имеющимися у вас AMRAAM'ами. Возвращайтесь назад на аэродром и садитесь на полосу для дозаправки и загрузки вооружения. Как только вы остановитесь, вам на борт будет снова загружено все вооружение. Поднимайтесь снова в воздух и опять летите к радарам.

Оттуда идет новая угроза в виде звена "ипсилон", состоящего из трех Су-27. Уничтожьте их и опять возвращайтесь на полосу для дозагрузки оружия. Такой трюк нужно проделать еще три раза, чтобы в одиночку и без потерь расправиться со всеми остальными вражескими самолетами (звенья "дельта", "гамма" и "омега"). После того, как все враги уничтожены, летите с выключенным радаром к объекту в Суттоне (ППМ3) и сбросьте на него обе бомбы.

Миссия окончена.



"Служили два товарища"

Миссия 6 (Mission 6): Нападение (Onslaught)

Местность: Зеленый остров. **Время суток**: Ночь.

Цель задания: Защитить базу в Мадисоне и уничтожить бомбардировщики Ту-160 из группы "гамма" (Первичная). Уничтожить все самолеты противника (Вторичная).

В этой миссии напарнику отводится роль прикрытия. Собственно, этот приказ вам и надо отдать ему, как только он поднимется в воздух. Летите на север. Оттуда на вас надвигается толпа противников. Звено "гамма", в состав которого входят три Ту-160, в этой толпе занимает крайнюю восточную позицию. Облетайте всех врагов с востока, выбирайте в качестве целей звено "гамма" и расстреливайте все три самолета ракетами. Если на вас попытаются напасть истребители - напарник не даст им сделать этого.

Миссия окончена.

Миссия 7 (Mission 7): Вихрь (Maelstorm)

Местность: Зеленый остров. **Время суток**: Пасмурный день.

Цель задания: Уничтожить базу ядерных ракет в Ринее (Первичная). Уничтожить истребители прикрытия (Вторичная). Вернуться на базу (Вторичная).

Как и всякое подобное сооружение, эта база отлично охраняется. Но прямо над ней находится лишь одно вражеское звено "альфа", состоящее из трех Миг-29. Уничтожить его не составит труда. Дальнейшие ваши действия выглядят так: выключайте радар и прорывайтесь прямо к объекту. Заметив это, враги поднимут тревогу, включат систему ПВО (состоящую из четырех комплексов) и поднимут в воздух толпы самолетов. Только уже будет поздно. Снижайтесь над объектом и сбрасывайте обе бомбы. Напарнику прикажите сделать то же самое. База будет уничтожена.

Миссия окончена.

Миссия 8 (Mission 8): Голубой путь (Blue Highway)

Местность: Зеленый остров. **Время суток**: День.

Цель задания: Подняться на высоту 20000 футов над базой в Мадисоне, дождаться конвой и эскортировать его в точку назначения (Первичная).

Эта миссия - последняя в игре, а значит, вам предстоит "финальный замес". Бой, в котором вы участвуете, напоминает танковое сражение под Курской Дугой. Самолеты, как свои, так и чужие, летят такими плотными рядами, что у вас появляется реальный шанс случайно столкнуться с самолетом противника. Летите вслед за конвоем и вступайте в битву. Главное - не вылезать вперед, иначе вас наверняка уничтожат. Лучше расстреливайте вражеские самолеты (которые почти не уворачиваются) ракетами издали и направляйте напарника на цели. После того, как все самолеты противника перебиты, бомбардировщики сбросят свой груз на их базы. На этом война закончится.

Миссия окончена.

Сводная таблица клавиш управления

Маневрирование

↓, ↑, →, ← - вверх/вниз/вращение влево/вращение вправо

серый Delete - разворот влево в плоскости,

серый Page Down - разворот вправо в плоскости

5 - выключить двигатель

6-0 - 60% - 100% тяги двигателя

\- вкл/выкл форсаж

Автопилот

A - вкл/выкл автопилот

L - автовыравнивание высоты

H - возвращение домой

Оборудование

F - закрылки

G - шасси

B - воздушный тормоз

R - радар

N - перебор ППМ

Оружие и целеуказание

1 - AMRAAM

2 - Sidewinder

3 - авиапушка

4 - бомбы JDAM

W - перебор оружия

Space - выстрел

C - антиракетная приманка

Enter - создать “список целей”

[,] - перебор целей из списка

Tab - захват ближайшей цели

Сервисные функции

M - задание миссии

P - пауза

K - клавиши управления

Ctrl+J - катапультирование

End - закончить миссию

Esc - прервать миссию

Управление видами

F1, F5 - виртуальная кабина

F2 - стандартный

F3 - внешний обзор

F4 - взгляд с земли

F6 - с самолета напарника

F7 - вид с ракеты

F8 - вид цели

1-9 (на цифровой клавиатуре) - приборные панели

8 (на цифровой клавиатуре) - маленький радар

Команды напарнику

Ctrl+P - патрулировать зону

Ctrl+F - выйти из боя и встать в строй

Ctrl+E - атаковать ближайшего противника

Ctrl+M - атаковать вашу цель

Ctrl+C - “прикрой меня”

САГА BATTLETECH

Из настольных игр выросли многие жанры игр компьютерных, но этим их влияние не ограничивается. В настольных играх были созданы и отработаны многие "игровые Вселенные" - явление, у нас фактически неизвестное. Такая Вселенная содержит десятки разнообразных игр и сценариев к ним, а также книг, объединенных общей темой.

Вселенная **"BattleTech"** пользуется заслуженной известностью. Ее история началась свыше 10 лет назад с самой первой игры, в которой имитировались сражения далекого будущего с участием громадных боевых роботов. Потом к базовому варианту добавились сотни видов новой техники и оборудования, отдельные игры с имитацией сражений в космосе (**"BattleSpace"**) и в городских условиях (**"CityTech"**), ролевая игра **"MechWarrior"** с множеством сценариев и кампаний, около двух десятков романов, которые сейчас продаются и в России (серия "Боевые роботы")...

Поначалу казалось, что **"BattleTech"** займет достойное место и среди компьютерных игр. На IBM PC вышли стратегические **"BattleTech"** и **"BattleTech-2"**, потом появился замечательный имитатор боевого робота **"MechWarrior"**... и наступила тишина. Фирма **"Activision"** в течение двух лет тянула с выпуском выпуске **"MechWarrior-2"**, продолжения бестселлера.

Впрочем, лучше поздно, чем никогда - игра вышла в свет, когда в это уже никто особенно не верил. До **"MechWarrior-3"** дело еще не дошло, и любители имитаторов могут попробовать свои силы в нескольких играх, построенных на основе **"MechWarrior-2"**.

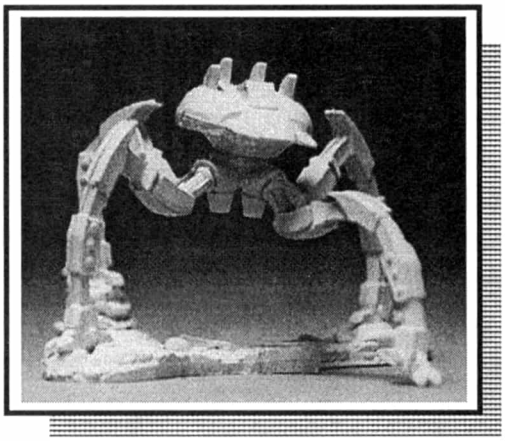
Конечно, на этом роль игровой Вселенной **BattleTech** в мире компьютерных игр отнюдь не исчерпывается. Известная фирма Microprose объявила о своем намерении выпустить цикл из трех игр, построенных на ее основе. Первая из них будет относиться к модному жанру "стратегии в реальном времени", вторая будет классической военной игрой на гексагональной сетке, по поводу третьей вообще ничего не известно.

Также любопытно отметить появление карточной игры **"BattleTech"** (чем-то напоминающей известную игру **"Magic: The Gathering"**, да и созданной тем же авторским коллективом **Wizards of the Coast**).

История событий

Прорыв (2001-2100)

В начале 21 века ситуация на Терре мало изменилась по сравнению с концом 20 столетия. Невзирая на все попытки мирного решения глобальных противоречий в 1990-х годах, две мировые сверхдержавы продолжали безудержную гонку вооружений, однако новые системы уничтожения постепенно выходили в космос. Тем не менее, за следующие 100 лет все в корне изменилось. К концу 21 века люди Терры объединились и начали свое восхождение к звездам.



С точки зрения политиков, новый век человечества наступил в 2011 году, когда в Советской империи началась кровопролитная Вторая гражданская война. Лишь интервенция объединенных сил Северной Америки и Западной Европы предотвратила ядерную войну, на грани которой оказалось человечество. В результате политические и военные связи между странами Западного Альянса значительно укрепились. К 2024 году в Западный Альянс вошла Япония, освобожденные страны Восточной Европы и семь независимых государств бывшего СССР. ООН перестала действовать, а роль всемирного форума отошла к Парламенту Альянса. Альянс активно поощрял и всячески финансировал научные разработки и любые исследования космоса.

По мере того, как экономическая выгода членства в Альянсе стала очевидной, многие нации подали в Парламент заявки на вступление в него. В 2086 году Западный Альянс превратился в Терранский Альянс и объединил более 120 государств. Количество голосов каждого из государств Парламента определялось по сложной формуле, где учитывалась дата вступления, размер национального продукта, население и военная сила.

21 век стал веком замечательных научных открытий. Особенно заметную роль сыграла энергия термоядерного синтеза, которая превратилась в основной источник энергии. Первый термоядерный реактор был построен учеными Альянса в 2020 году, а первый космический корабль с термоядерным двигателем отправился на Марс в 2027 году. Перелет занял всего 14 дней - ничтожный срок по сравнению с 5 месяцами, ранее необходимыми для подобного путешествия. Эффективность силовых установок позволяла космическим кораблям выдерживать высокое ускорение в течение длительных периодов времени.

Началась эпоха исследований Солнечной системы. В 2050 году Альянс установил научные аванпосты на нескольких планетах, отправил беспилотные зонды к ближайшим звездам и открыл несколько пригодных для жизни планет в системах Тау Кита и Эпсилон Эридана. К этому времени многонациональные компании тоже начали запускать в космос свои корабли, добывать полезные ископаемые в поясе астероидов и даже транспортировать целые астероиды к Терре. Научная деятельность корпораций привела ко многим открытиям, среди которых - легкие и сверхпрочные материалы для космических кораблей и орбитальных станций, а также портативные термоядерные реакторы.

Тем не менее, некоторые открытия 21 века были оценены лишь намного позже. Двое ученых Стэнфордского университета, американец Томас Кирни и японец Такаёси Фухида, в 2018-2021 годах опубликовали ряд трудов, в которых оспаривали основные положения современной физики. Научное сообщество враждебно отнеслось к их работе, и оба ученых умерли в неизвестности в середине века. Лишь потомки смогли в полной мере оценить их гениальную работу. Прошло более 80 лет, прежде чем теории Кирни и Фухиды были воплощены в жизнь.

Тем временем медицинские исследования привели к появлению полимерных волокон, названных "миомерами". Электрический разряд приводил к сильному сокращению пучков

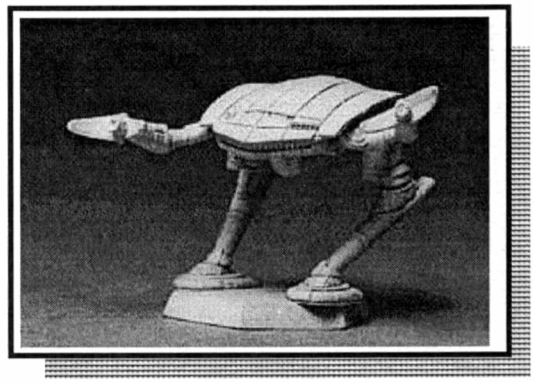
этих волокон, наподобие искусственных мышц. К сожалению, наименьшая длина миомерного пучка намного превышала длину человеческой руки. В течение ближайших 300 лет эта отрасль науки считалась бесперспективной.

Исход (2102 - 2313)

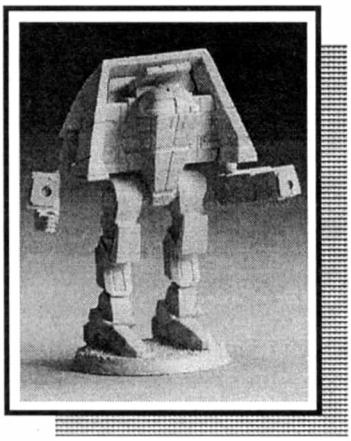
В 2102 году ученые объявили о самом выдающемся открытии за последние двести лет - теоретическом обосновании сверхсветового космического корабля. По иронии судьбы, их работа была основана на некогда осмеянных теориях Кирни и Фухиды. Парламент Терры взял под свою опеку "проект Деймос" - программу по разработке сверхсветового двигателя. Хотя в 2108 году "проект Деймос" успешно завершился посылкой первого сверхсветового корабля к звезде Тау Кита, истраченные на него миллиарды вызвали недовольство и даже мятежи в некоторых бедных государствах Альянса. В единстве наций возникла трещина, которой уже не суждено было закрыться, и Альянс превратился в арену постоянной грызни между "бедными" и "богатыми".

Вскоре на космических верфях Альянса начали один за другим строиться огромные корабли-колонии. В 2116 году на Тау Кита IV была заложена первая постоянная колония (Новая Земля). С развитием техники стоимость сверхсветовых двигателей падала. Вскоре корпорации и даже отдельные группы инакомыслящих могли позволить себе купить собственный космический корабль и заняться исследованиями бескрайнего космоса. Парламент Терры решил взять колонизацию под свой жесткий контроль и издал закон, по которому все корабли-колонии непременно должны сопровождаться эскортом из Терранских кораблей, а любую колонию возглавлял губернатор, назначенный Альянсом. В 2172 году первая Великая Перепись сообщила о более чем 100 заселенных планетах, разбросанных в виде сферы диаметром в 80 световых лет. По четвертой Переписи (2235 год), количество таких планет перевалило за 600.

По мере заселения новых планет, колонисты часто сталкивались с одной серьезной проблемой - местная вода часто не подходила для питья и даже для ирригации. Большинство колоний не могло позволить себе очистительную установку, и нехватка воды стала тормозить новые исследования. В 2177 году предприниматель Рудольф Райан получил патент на переоборудование межпланетных танкеров в сверхсветовые "ледяные корабли", перевозившие громадные айсберги. За считанные годы Картель Райана стал самым прибыльным предприятием Альянса, а "ледяные корабли" помогли заселить немало миров, до того считавшихся непригодными для жизни.



При таком расширении жизненного пространства неуклонно росло и время, необходимое на доставку сообщений на Терру и обратно. Парламент уже не мог напрямую управлять делами колоний. Альянсу пришлось отдать больше полномочий губернаторам, а те, в свою очередь, наделили большими правами колонистов.



В 2235 году коалиция планет, расположенных вдоль внешних границ заселенного пространства, объявила о своей независимости. Последовала затяжная война с Террой, она получила название "Восстания на внешних границах". Совершенно неожиданно выяснилось, что правительство Терры не обладает достаточными военными и политическими ресурсами для того, чтобы подавить мятеж.

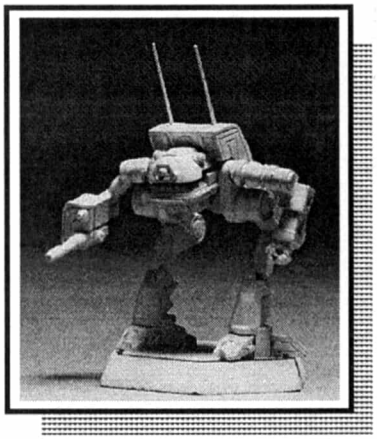
Потеря восставших миров вызвала в Альянсе политический кризис, который кончился вотумом недоверия правящей партии экспансионистов. Новое правительство либералов отозвало войска с пограничных миров, сняло губернаторов и предоставило колониям независимость (всем без разбора, желающим и нет). Политика изоляции привела к политическим волнениям и экономическим потерям, и вскоре стала такой же непопулярной, как и экспансионизм. К 2242 году владения Альянса простирались не далее, чем на 30 световых лет от Солнечной системы, расстояние одного прыжка сверхсветового корабля. Прошло еще 70 лет, ни одна политическая партия так и не смогла добиться контроля над Террой. Правительства возникали и менялись с сумасшедшей быстротой.

Люди желали избавиться от хронических проблем. Во второй половине 23 века многие начали мигрировать в независимые колонии. Историки окрестили этот период "Исходом". Во время Исхода терранцы колонизировали более 1,500 новых планет и расширили границы обитаемого пространства до 150 световых лет. Все больше и больше ресурсов уходило на колонизацию, научный прогресс постепенно замедлялся. На новых планетах колонистам жилось не сладко, им приходилось больше думать о выживании, а не о новых изобретениях. Тем временем часть бывших колоний попыталась объединиться и укрепить свою независимость. В 2271 году было подписано Соглашение Марик. Так родилась Лига Свободных Миров, первая из великих федераций, которые в будущем заявят свои права над всеми остальными.

Консолидация (2314 - 2398)

В сентябре 2314 года Терранский Альянс рухнул под собственной тяжестью. Между фракциями экспансионистов и либералов разразилась короткая, но яростная война, и адмирал флота Джеймс МакКенна вторгся на Терру с военными силами Альянса, чтобы остановить конфликт.

МакКенна был гордым, обаятельным офицером с безупречной военной карьерой, его семья давно служила Терранскому Альянсу (а до него - Западному Альянсу). Это был типичный пример героя, который в критический момент появился в нужном месте и повернул ход истории. МакКенна был полон решимости восстановить роль Терры как лидера среди "Homo Stellaris". После падения Альянса он объявил себя правителем нового государства - Терранской Гегемонии. Под предводительством МакКенны Гегемония стала успешно восстанавливать политический контроль Терры над бывшими колониями. К моменту смерти МакКенны в 2339 году Гегемонии удалось военными, политическими и экономическими средствами восстановить контроль над 100 с лишним планет.



В 2340 году на пост Генерального Директора Гегемонии был избран Майкл Камерон, племянник МакКенны. Во время правления Камерона, Гегемония занялась масштабными научными исследованиями, которые финансировались правительством. Первым значительным плодом таких исследований стал прототип рабочего робота - машины, оснащенной термоядерным реактором и повторяющей форму и движения человеческого тела. В его конструкции были использованы искусственные мышцы из миомеров, открытых в далеком 21 веке.

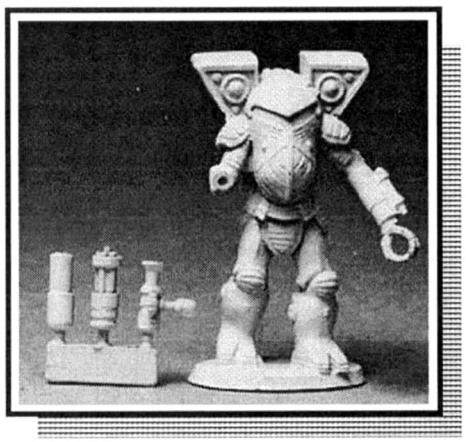
Возрождение Терры как политического и научного центра дало начало эпохе согласия и относительно мирного развития. Колонии подписывали между собой торговые и военные договоры по типу Соглашения Марик. Хотя в большинстве таких договоров сторонам давался полный суверенитет, развитые колонии могли контролировать дела бедных соседей. К моменту проведения очередной Великой Переписи 2389 года возникло 10 отдельных государств с сильными правительствами, каждое из которых фактически управляло колониями, находящимися в пределах своих средств связи. Шесть сильных государств относились ко "Внутренней Сфере", и еще четыре мелких находились на границах освоенного пространства, известных под названием "Периферии". Тем не менее, между пограничными государствами часто возникали разногласия - особенно из-за источников воды и минеральных ресурсов. Пограничные области постоянно находились в состоянии напряженности или даже войны. Столкновения на Периферии происходили все чаще и чаще.

Хотя другие федерации и государства и пытались угнаться за Террой в научных исследованиях, все они безнадежно отставали. Тем не менее, кое в чем другие правительства все же безупречно подражали Гегемонии - правление в них всегда принадлежало одной династии. Историки утверждают, что наследное правление казалось народу более надежным, чем хаос эпохи Исхода.

Эпоха Войн (2398 - 2550)

В 2398 году территориальные разногласия между Конфедерацией Капеллы и Лигой Свободных Миров привели к войне. Сухопутные и морские силы обоих государств сцепились в системе Андуриен. С этого конфликта началась серия кровопролитных, но ограниченных войн за важнейшие пограничные миры. Войны продолжались больше века. Началась новая эпоха кровавых конфликтов.

После того, как яростное сражение за систему Тинтавель в 2412 году привело к гибели тысяч гражданских лиц, представители десяти государств Внутренней Сферы и Периферии собрались в городе Новая Олимпия на планете Арес. Они обсуждали достаточно интересный свод военных законов. Вместо того, чтобы пытаться предотвратить войну, Аресская конвенция упорядочивала ее ведение. Согласно конвенции, запрещались военные действия в населенных районах и военное разрушение гражданской экономики. Конвенцию подписали все шесть государств Внутренней Сферы, но лишь два из государств Периферии.



В результате можно сказать, что в 25 веке война вошла в повседневную жизнь. Впрочем, она заметно изменилась и стала не такой разрушительной. Армии предпочитали сдаваться вместо того, чтобы сражаться на невыгодных условиях. Конвенция практически не нарушалась; человеческие и экономические затраты на войну заметно сократились. К сожалению, это имело и неприятные последствия - война стала средством решения любых, даже самых незначительных проблем.

За следующие полтора века произошло более 400 войн, причем ни одна из них так и не завершилась полной победой. Ни одно правительство не смогло найти надежных, долгосрочных союзников и добиться победы над соседями. Тем не менее, правящие династии на удивление хорошо пережили эту мрачную эпоху.

Единственным исключением можно считать 2459 год, когда бездетная и незамужняя Леди Дюран, предводитель Республики Пограничных Миров, провозгласила своим преемником некую Теренс Амарис. В 2463 Леди Амарис сменила Дюран на посту правителя, и члены ее семьи правили республикой почти триста лет.

В эту эпоху Терранской Гегемонии тоже приходилось воевать. В 2431 году Генеральный Директор Ричард Камерон приказал своей армии отбить у Федеративных Миров систему Кентарес, а в 2475 году разгромил силы вторжения Лиги Свободных Миров в системе Ориенте. И все же предводители Гегемонии старались избегать конфликтов и добиваться экономического и технологического превосходства. Какими бы ни были намерения Гегемонии, с изобретением боевых роботов в 2439 году она добилась и решающего военного превосходства. Боевые роботы происходили от мирных, рабочих роботов, они приводились в движение теми же самыми миомерами. Вскоре выяснилось, что Терранские боевые роботы подвижнее обычной бронетехники и лучше приспособлены к сражению в трудных условиях местности. Кроме того, они были лучше вооружены. Всего один робот нес целый арсенал обычного и энергетического оружия. Другие государства Внутренней Сферы также начали строить боевых роботов, но по-настоящему эта технология распространилась лишь после рейда Сообщества Лиры на Гесперию II в 2455 году (на планете находился Терранский завод, выпускающий боевых роботов). И все же Гегемония продолжала оставаться лидером в этой области. Появлялись новые, улучшенные модели роботов, совершенствовалось их вооружение. Рост военной мощи Гегемонии привел к тому, что к концу 25 века она стала играть роль посредника между воюющими государствами. Эпоха Войн подошла к концу.

Империя и Воссоединение (2551 - 2600)

Спустя полтора века, Гегемония постепенно положила конец вооруженным конфликтам и урегулировала спор между Домами Ляо и Марик за планету Андуриен (по иронии судьбы, сражение этих же государств за Андуриен за 150 лет до того ознаменовало начало эпохи Войн). Ян Камерон, 13-й Генеральный Директор Гегемонии, не только убедил

Конфедерацию Капеллы и Лигу Свободных Миров подписать мирный договор, но и наладил близкие отношения с лидерами, Теренсом Ляо и Альбертом Мариком. В 2556 году три государства подписали секретное соглашение об особых торговых отношениях и гарантии ненападения. Вскоре это привело к подписанию Женевского Договора, согласно которому три государства основали Звездную Лигу.

В период между 2556 и 2559 годами Камерон также уладил конфликты между Федеративными Мирами, Сообществом Лиры и Драконианской Корпорацией, тремя оставшимися государствами Внутренней Сферы. В 2571 году Камерон вместе с правителями пяти государств создал новый союз, получивший название Звездной Лиги. Яна Камерона признали Первым Лордом Звездной Лиги и арбитром в вопросах межпланетных отношений, а в обмен на это Устав Лиги предоставил каждому из пяти лидеров место в Верховном Совете, полную автономию в вопросах внутренней политики и официальное признание правящей династии. Еще важнее, что все члены Звездной Лиги получили свободный доступ к научным исследованиям Терры.

С другой стороны, государства Периферии (Альянс Внешних Миров, Конкордат Тельца, Магистрат Канопуса и Республика Пограничных Миров) желали сохранить свою независимость и упорно отказывались вступать в Лигу. Их традиции свободы насчитывали сотни лет, и они готовы были сражаться за то, чтобы не попасть в зависимость от могущественной Звездной Лиги. Зная, что столкновение неизбежно, лидеры Периферии стали наращивать свои вооруженные силы. В 2575 году Звездная Лига опубликовала Прокламацию Поллукса, в которой государствам Периферии предлагалось присоединиться к Лиге - добровольно или насильственно. Через два месяца государства Периферии отвергли ультиматум. За несколько последующих лет произошло немало стычек и конфликтов, но война Периферии была объявлена лишь в 2578 году.

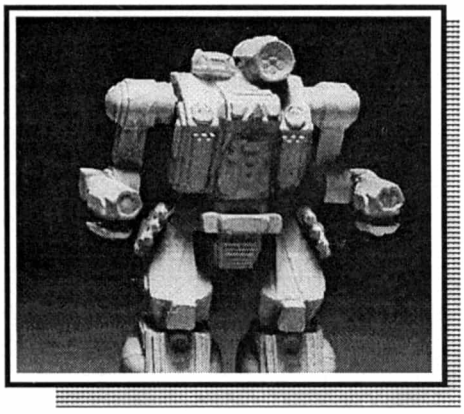
Войны Воссоединения продолжались 20 лет и унесли больше солдатских и мирных жизней, чем вся Эпоха Войн. Все закончилось к 2596 году, когда последняя кровопролитная кампания привела к падению Конкордата Тельца. В 2597 году четыре покоренных государства Периферии превратились в территориальные штаты, принадлежавшие Звездной Лиге.

Лига немедленно начала пропагандистскую работу среди населения покоренных государств. Дело пошло настолько успешно, что в течение 10 лет с Периферии были отозваны практически все военные гарнизоны.

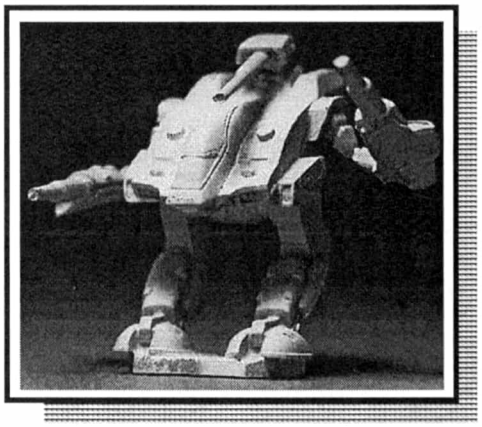
Эпоха Процветания (2601 - 2750)

За 150 лет, прошедших после Войн Воссоединения, государства Звездной Лиги прошли через новую волну научных открытий и колониального расширения. Длительность космической связи вызывала немало административных проблем, поэтому Звездная Лига разработала обширную и довольно сложную сеть коммуникационных станций, сигналы которых передавались со сверхсветовой скоростью. Эти передатчики (известные под названием гипер-импульсных генераторов, или HPG) работали на тех же принципах, что и сверхсветовые двигатели Кирни-Фухиды. Работа началась в 2615 году, а 15 лет спустя с Терры в Сообщество Лиры было послано первое HPG-сообщение. Передатчики HPG представляли собой огромные "пушки", которые "стреляли" высокочастотным импульсом. Он проходил к месту назначения через пространство Кирни-Фухиды. Импульс практически мгновенно преодолевал колоссальные расстояния, словно сверхсветовой корабль. Хотя для одной передачи требовалось не меньше энергии, чем для гиперпрыжка целого космического корабля, HPG-импульс мог передаваться на 50 световых лет, тогда как корабли перемещались не более, чем на 30. Когда система была готова, время передачи информации с Терры на Периферию уменьшилось с года до шести месяцев (его можно было сократить и до считанных дней, но ценой неимоверных энергетических затрат).

Одновременно инженеры Лиги разработали новую, дешевую систему для очистки воды. Работа такой системы обходилась значительно выгоднее, чем импорт воды, что позволило освоить многие планеты Внутренней Сферы, которые остались незаселенными во время Исхода. Система вызвала неожиданный экономический подъем и во многих заселенных системах. Картель Райана, основной производитель "ледяных кораблей", практически разорился, поскольку все меньше и меньше миров полагалось на его услуги. К 2700 году было заселено свыше 1000 новых миропланет, а Звездная Лига управляла сферой, диаметр которой составлял около 540 световых лет.



Наконец, инженеры смогли повысить подвижность боевых роботов и создать улучшенные, более эффективные миомеры. Это позволило создать как искусственные "конечности" размером с человеческие, так и громадные и сверхпрочные экзоскелеты для промышленности. Принятие единой валюты и устранение искусственных торговых барьеров, возникших в Эпоху Войн, привело к процветанию торговли и коммерции. Процветающие миры Звездной Лиги становились все более независимыми. Экономика многих планет приобрела узкую специализацию. Такие планеты зависели от других миров, которые поставляли им еду, оборудование для очистки воды и запчасти.



В Эпоху Процветания случился всего один крупный политический кризис, да и с ним удалось справиться довольно просто. В 2650 году на Терру поступило сообщение о том, что Тадео Амарис, предводитель штата Пограничных Миров, ускоренными темпами увеличивает свою личную армию. Майкл Камерон, незадолго до того ставший Первым Лордом Звездной Лиги, созвал специальное заседание Верховного Совета. Был выпущен эдикт, по которому вооруженные силы всех членов Лиги ограничивались. Чтобы подкрепить делами свои административные действия, Камерон послал Амарису своеобразное предупреждение - он провел учения нескольких рот боевых роботов поблизости от Пограничных Миров. Вскоре разведка Звездной Лиги донесла, что Амарис распустил лишние армии. На самом деле, Амарис и другие предводители государств продолжали тайно укреплять свое ополчение и резервы. Хотя Звездная Лига внешне казалась содружеством единых государств, даже в этот "золотой век" не прекращались "скрытые войны" между ее участниками.

Кризис и гражданская война (2751 - 2784)

В феврале 2751 года Саймон Камерон, Первый Лорд Звездной Лиги, погиб во время несчастного случая при осмотре колонии на Новой Силезии. Его восьмилетний сын Ричард остался единственным наследником. После месячной задержки Верховный Совет подтвердил права Ричарда на пост Первого Лорда, но назначил регента - Александра Керенского, командира вооруженных сил Звездной Лиги. Тем не менее, вскоре стало ясно, что Лорды Верховного Совета решили стать настоящими правителями Звездной Лиги.

За десять лет регентства, Совет выпустил два указа, которые имели далеко идущие последствия для будущего Лиги. Первый из них отменял эдикт Майкла Камерона от 2650 года. Новый указ разрешал государствам Лиги удвоить свои личные армии. Второй приказ увеличивал долю шести государств Внутренней Сферы в доходах Лиги и одновременно облагал четыре штата Периферии дополнительным налогом. Стоит ли удивляться тому, что второй указ вызвал беспорядки и мятежи на Периферии? Керенскому пришлось срочно укреплять гарнизоны боевых роботов.

9 февраля 2752 года Первому Лорду Камерону исполнилось 18 лет, и он занял свое место на троне Звездной Лиги. Через несколько дней он издал указ, по которому приказывал всем Домам распустить свои армии. Лорды Совета не теряли времени даром и объявили приказ Камерона неконституционным, заставляя юного Камерона отозвать его. Лишь Стефан Амарис, правитель штата Пограничных Миров, поддержал инициативу Ричарда.

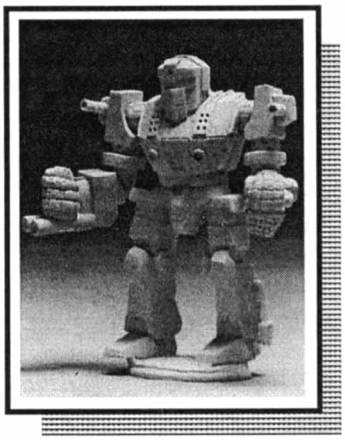
Отношения между Верховным Советом и Первым Лордом окончательно испортились, когда в 2762 году Ричард распустил Верховный Совет и объявил себя единоличным правителем. На следующий год Ричард специальным указом усилил бремя налогов на Периферию и вызвал новые беспорядки.

Когда население Периферии отвергло указ, Ричард приказал генералу Керенскому отправиться на Периферию и принудить ее к покорности. В 2764 году Стефан Амарис подписал секретное соглашение с Ричардом и поклялся защищать Терру в случае опасности. Когда новые войска, среди которых была личная гвардия Камерона, в апреле 2765 года отправились на Периферию усмирять Нью-Ванденберг и еще 17 планет-отступников, секретное соглашение стало казаться пророчеством.

К 2766 году три четверти регулярной армии Звездной Лиги было занято военными действиями на Периферии. Гвардия Камерона, посланная на Нью-Ванденберг, была заменена личной стражей Стефана Амариса. Вскоре оказалось, что численность этих войск превышает численность регулярных сил. Амарис ухватился за представившуюся возможность, убил Лорда Камерона вместе со всеми членами его семьи, включая даже отдаленных родственников, и повел свою армию на Терру и другие миры Терранской Гегемонии. Неожиданная атака в первый же день привела к падению 95 планет из 103. В январе 2767 Амарис провозгласил себя новым Первым Лордом Звездной Лиги. Известия о перевороте дошли до Керенского лишь в мае 2767 года, когда Стефан захватили Терру и начал отдавать приказы по HPG. Керенский немедленно заключил перемирие со всеми государствами Периферии, кроме Республики Пограничных Миров, и объявил войну узурпатору. И Амарис, и Керенский рассчитывали на поддержку Лордов Совета, но те предпочитали сохранять нейтралитет.

В августе 2767 года Керенский захватил Республику Пограничных Миров, затем выдвинулся к захваченным Амарисом планетам Терранской Гегемонии. Сражения продолжались 12 лет, но Керенский неуклонно продвигался вперед, захватывая одну планету за другой. Дело кончилось восстанием на самой Терре (3 сентября 2779 года). В конце сентября Керенский взял в плен Амариса, который приказал всем своим войскам капитулировать. За убийство династии Камеронов Керенский казнил Амариса вместе со всей семьей, это произошло в ноябре 2779 года. Гражданская война была окончена, но армия Звездной Лиги понесла огромные потери. От 486 дивизий осталось всего 113. Погибло около 100 миллионов людей, вчетверо больше было ранено, и в 10 раз больше осталось без крова. Не менее катастрофические повреждения были нанесены коммуникационной сети, без которой само существование Звездной Лиги становилось невозможным.

Керенский провозгласил себя Лордом-Протектором Звездной Лиги и предложил Верховному Совету собраться на Терре. Опасаясь популярности Керенского, Верховный Совет немедленно снял генерала с его поста и приказал распределить остатки армии по гарнизонам государств Лиги. Совет также назначил Джерома Блейка министром по коммуникациям и поручил ему восстановить коммуникационную сеть Лиги. Однако последствия этого назначения оказались значительно более важными, чем можно было предположить. Блейк не только восстановил межзвездные коммуникации, но и создал целую организацию, задачей которой было обеспечение связи и сохранение знаний. Эта организация получила название КомСтар. Со временем КомСтар претерпел удивительное превращение и превратился в некое подобие религиозно-мистического ордена, претендующего на полную монополию в области науки. КомСтар выбрал для себя политику нейтралитета по отношению к Домам и обеспечивал их услугами связи на "хозрасчетной" основе. Однако не стоит недооценивать его роль в политике - запрет на связь мог существенно сказаться на боевых успехах того или иного Дома. Впрочем, к этой мере КомСтар прибегал довольно редко и то лишь в особых случаях.



Тем временем, Керенский вернулся на Новую Землю, временную штаб-квартиру армии Звездной Лиги. Хотя войска были готовы помочь ему свергнуть Верховный Совет, Керенский отказался предать идею Звездной Лиги, единственного правительства, которому удалось объединить человечество под общим знаменем.

Тем не менее, Верховный Совет не мог похвастаться единством своей позиции. Все Лорды Совета предъявили свои права на трон Звездной Лиги. Перепалка продолжалась до тех пор, пока ее безрезультатность не стала очевидной. 12 августа 2781 года Верховный Совет был официально распущен. Лорды вернулись на свои планеты и принялись собирать армии для военного захвата власти. Остатки войск Стефана Амарика подались в наемники. Вскоре Лорды попытались также купить услуги регулярной армии.

Когда Керенский попытался предотвратить эти попытки Лордов, они потребовали его отставки. Вместо этого Керенский созвал 100 командиров дивизий и такое же количество офицеров на секретное совещание, которое состоялось на Новой Земле 14 февраля 2784 года. За полгода после совещания агенты Керенского тайно приобрели свыше 200 транспортных кораблей вместе с припасами и запасными частями. Лорды Совета занимались своими делами и не обращали внимания на Керенского, пока в середине лета на Периферии не начались странные перемещения войск. 8 июля Керенский передал приказ всего из одного слова кораблям, собравшимся возле прыжковой точки Новой Земли и 50 других звезд Внутренней Сферы. В эфире прозвучало слово "Исход". В этот день свыше тысячи кораблей совершили гиперпрыжки. 5 ноября этот огромный флот собрался в системе Новый Самарканд, принадлежащей Драконианской Корпорации. 80 процентов армии Звездной Лиги решило разделить судьбу Керенского. Выход армады из Нового Самарканда занял целый день. Начиная с этого дня, Керенский вместе со своим флотом исчез в темном пространстве Периферии. Лорды Совета полагали, что он навсегда покинул Внутреннюю Сферу.

Наследные Войны (2785 - 3030)

Драматический уход Керенского устранил последнее препятствие для гражданской войны. В декабре 2786 года Минору Курита объявил себя Первым Лордом Звездной Лиги. Четверо оставшихся Лордов Совета почти немедленно сделали то же самое. Прошло всего несколько месяцев, и война охватила почти всю Внутреннюю Сферу.

Первая Наследная Война продолжалась с 2787 по 2821 год и была сплошным соревнованием в непревзойденной жестокости. Воюющие Лорды пяти Великих Домов не обращали никакого внимания на Аресскую конвенцию, сокрушали целые города, уничтожали жизненно важные промышленные сооружения и убивали сотни миллионов гражданских. Военные действия обошли лишь несколько планет, но и на них отразилась полное разрушение торговли, коммерции и связи. К 2815 году воюющие государства утратили почти все средства по строительству сверхсветовых кораблей.

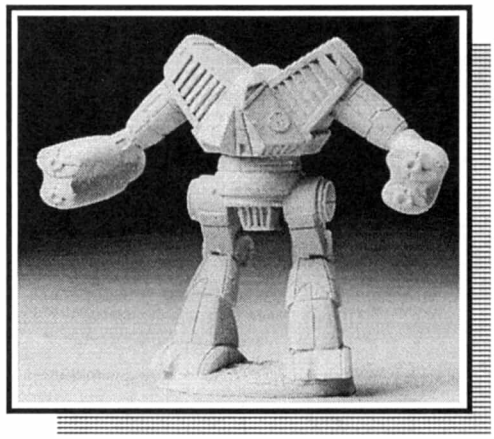
Концентрация экономических ресурсов в руках военных также привела к значительному снижению производства товаров потребления и упадку торговли. Особенно сильно это сказалось на тех мирах, которые пользовались оборудованием для очистки воды. Без обслуживания и запчастей очистные комплексы начали останавливаться, колонистам приходилось бросать такие планеты или возвращаться к технологии "ледяных кораблей". К концу войны в 2821 году планеты, богатые водой, стали такой же стратегической ценностью, как и за 400 лет до этих событий.

Мир 2821 года был вызван скорее истощением сторон, а не желанием мирно решить проблемы. Хотя ни один из Лордов так и не добился сколько-нибудь заметного продвижения к цели, такой мир не мог продлиться долго - слишком много насилия было совершено в прошлом. С 2821 по 2827 год пять Домов поспешно восстанавливали свою военную мощь и перебрасывали своих инженеров и ученых на планеты, обладавшие производственным потенциалом. Между 2828 и 2830 годом напряжение на границах росло, и все кончилось очередной войной.

Вторая Наследная Война продолжалась примерно с 2830 по 2864 год и была такой же смертоносной, разрушительной и безрезультатной. В бесчисленных сражениях погибли еще сотни миллионов, но все кончилось лишь тем, что несколько десятков планет перешли из рук в руки. Поскольку война уничтожала производственные мощности, убивала ученых и инженеров, многие отрасли науки и технологии оказались полностью заброшенными. К концу Второй Наследной Войны выяснилось, что общий технологический уровень государств Внутренней Сферы едва ли превышает уровень Терры начала 21 века. Им пришлось забыть о строительстве улучшенных компьютеров, большие термоядерных установок и космических кораблей. Вместо этого предводители Домов начали разбирать существующее оборудование на запасные части, чтобы поддерживать свои боевые машины в рабочем состоянии.

После короткой передышки в 2866 году разразилась Третья Наследная Война. Все началось с того, что передовые силы Драконианской Корпорации вторглись в пределы Сообщества Лиры; вскоре война бушевала во всей Внутренней Сфере. За последующие годы сражения стали настолько обычным явлением, что этот период окрестили просто "Наследными Войнами". Тем не менее, военные кампании той поры сильно отличались от насилия и разрушений двух предыдущих войн.

Поначалу снижение разрушений и кровопролитий казалось результатом истощения ресурсов армий, а не философского изменения в тактике. Тем не менее, со временем начали сказываться последствия экономических потерь. Все Дома поняли, что дальнейшее уничтожение важнейших ресурсов приведет к беде. Постепенно выработался негласный свод законов войны, чем-то напоминавших Аресскую конвенцию. Боевые роботы и армии сражались за работающие фабрики, но никто не пытался повредить сам производственный комплекс (побежденный мог утешать себя мыслью о том, что ему удастся отбить планету на следующий год). Крупные баталии часто проходили в несколько этапов, причем обе стороны разрешали вражеским техникам чинить разбитых роботов во время затишья. Другие армейские подразделения с роботами (обычно принадлежавшие наемникам) возродили традицию - сдаваться превосходящим силам врага и платить выкуп за право беспрепятственно покинуть систему. Еще важнее, что все стороны признали "святость" космических кораблей и строго запрещали нападать на них. Без космических кораблей любая война становилась совершенно бессмысленной.



Вторым последствием Наследных Войн стал рост феодализма во Внутренней Сфере. Центральные правительства Домов уже не обладали административным аппаратом или военными ресурсами для полного контроля над своими территориями. Вместо этого Лорды правили иерархией местной аристократии. В эту аристократию часто входили предводители элитных воинских частей, которые получали власть над целыми планетами в обмен на службу их роботов.

Годы конфликта посеяли семена раздора и на границах государств Внутренней Сферы. Возникло такое явление, как "бандитские короли Периферии". Пока вдоль границ Внутренней Сферы бушевала война, десятки армейских подразделений (в которые нередко входили остатки разгромленных частей или мятежные наемники) бежали в необъятные пространства Периферии. Некоторые из них возвращались, порой через много лет, как "короли" одной или нескольких мелких систем, захваченных силой оружия. К концу 30 века во Внутренней Сфере насчитывалось около 60 мелких королевств, создававших постоянную угрозу рейдов и пиратства в пограничных мирах Домов.

Эпоха относительной стабильности продолжалась около 100 лет. Интересно заметить, что именно призыв к миру нарушил баланс сил Великих Домов и привел к Четвертой Наследной войне. Катрина Штейнер, архонт Сообщества Лиры, заметила, что человечество уходит от славы Звездной Лиги и скатывается к первобытному варварству. В 3020 году она направила главам всех Домов предложение о мире. Только Ханс Дэвион, принц Федеративных Миров, откликнулся на ее инициативу. Провозгласив свой известный лозунг "Возьмем историю за глотку", Дэвион начал переговоры с Архонтом. В результате переговоров принц Ханс Дэвион и архонт Катрина Штейнер в 3022 году на Терре подписали договор об альянсе. Помимо торговых и военных соглашений, в документе содержалось секретное положение о браке Ханса Дэвиона и дочери архонта. Хотя брак не мог состояться до совершеннолетия 12-летней Мелиссы, договор стал первым шагом на пути постепенного объединения Сообщества Лиры и Федеративных Миров.

Трех других Лордов это нарушение баланса сил застало врасплох. В октябре 3022 года Драконианская Корпорация, Лига Свободных Миров и Конфедерация Капеллы поспешно подписали Каптейнский конкордат. Впрочем, конкордат не преследовал таких далеко идущих целей, как договор Дэвиона-Штейнер. Он всего лишь прекращал военные действия между тремя государствами, которые отныне занимались лишь взаимной обороной. Эти новые отношения позволили им координировать все явные и тайные усилия по разрушению альянса Дэвион-Штейнер.

Видимо, наибольшую активность в тайных операциях проявляла Конфедерация Капеллы под предводительством канцлера Максимилиана Ляо. Агентам Ляо удалось подкупить сводного брата Ханса Дэвиона, Майкла Хасек-Дэвиона, который снабжал их ценными данными для военной разведки. Впрочем, когда канцлер стал разрабатывать планы похищения и убийства Ханса Дэвиона и его замены генетической копией, созданной его учеными, он зашел слишком далеко.

Дэвиону удалось избежать плена и вернуться на трон, но при этом он поклялся отомстить.

20 августа 3028 года Ханс Дэвион и будущий архонт Мелисса Штейнер заключили брак в штаб-квартире КомСтар на Терре. На церемонии присутствовали представители Домов Штейнер, Дэвион, Курита, Марик и Ляо, а также великое множество военных и других важных лиц Внутренней Сферы. Ханс и Мелисса обменялись клятвами, и Федеративное Сообщество стало реальностью. На церемонии Дэвион получил от невесты богатые подарки. Когда наступила его очередь, он поднялся с улыбкой и заявил, что приготовил для Мелиссы громадный подарок. "Любовь моя", - торжествующе сказал принц Федеративных Миров, - "я подарю тебе всю Конфедерацию Капеллы".

Так в этот же день началась операция "Крыса", неожиданное нападение на девять планет Конфедерации Капеллы. Но это было лишь началом крупного наступления на позиции Конфедерации и Драконианской Корпорации - началом Четвертой Наследной Войны.

Основная тяжесть обрушилась на Конфедерацию Капеллы. Узнав о предательстве Майкла Хасек-Дэвиона, Ханс Дэвион снабжал его ложной информацией, которая и передавалась Максимилиану Ляо. К тому же Дэвиону удалось протолкнуть своего агента Джастина Алларда на руководящий пост в военной разведке Ляо. У Конфедерации практически не оставалось шансов, и вскоре она потеряла половину своих планет.

Дела Драконианской Корпорации шли немного лучше. Хотя она потеряла 53 планеты при наступлении армий Сообщества Лиры, ей удалось отвоевать 15 планет у Федеративных Миров. Теодор Курита, наследник трона Корпорации, уже готовил сильное контрнаступление, когда война неожиданно прекратилась. Достигнув большинства своих целей на фронте Капеллы, Ханс Дэвион и Катрина Штейнер в 3030 году объявили о своей победе и прекращении огня. У каждого из них были свои причины для завершения войны. Экономика Федеративных Миров сильно пострадала от запрета на межзвездные коммуникации, наложенного КомСтаром. Что касается Катрины, то ее владениям грозила опасность от сепаратистов, которые возражали против идеи Федеративного Сообщества.

Хотя Четвертая Наследная война продолжалась относительно недолго, она было довольно кровавой. Несмотря на постоянные стычки на границах, характерные для Третьей Наследной войны, Дома Внутренней Сферы успели частично оправиться от последствий предыдущих войн, так что политические и экономические условия в них почти не изменились. А вот после Четвертой Наследной войны прошло целых 20 лет, прежде чем улеглись все социальные, военные и политические последствия.

В 3029 году у КомСтара появился новый предводитель - Миндо Уотерли. Запрет на связь, который был наложен на Федеративные Миры после нападения Дэвиона на станцию Сарна, был снят, поскольку Ханс Дэвион даровал КомСтару право размещать свои собственные войска на всех станциях Федеративных Миров. Вскоре были подписаны аналогичные соглашения со всеми остальными правительствами Внутренней Сферы. К концу 3050 году КомСтар имел в своем распоряжении около 50 рот боевых роботов.

В результате войны границы Внутренней Сферы стали изменяться. Планета Дюши системы Андуриен отделилась от Лиги Свободных Миров и перешла к Магистрату Канопуса. Пройдет целых 10 лет, умрут генерал-капитан Янош Марик и его сын Дагган Марик, прежде чем Томас Марик, новый лидер Лиги Свободных Миров, вернет Дюши.

Максимилиан Ляо сошел с ума в последние дни войны и покончил с собой в 3036 году. К этому времени больше половины планет Ляо отошло под контроль новоиспеченного Федеративного Сообщества. Мантия канцлера отошла к младшей дочери Максимилиана, Романо Ляо. Хотя отделение планеты Сент-Ив Компакт увеличило потери Лиги, Романо крайне жестокими мерами и откровенным зверством отбила вторжение на Дюши и восстановила армию Ляо. Хотя армия Конфедерации так и не достигла своего прежнего уровня, ее солдаты прославились крайним фанатизмом.

"Лихорадка отделений" затронула даже Федеративное Сообществ и Драконианскую Корпорацию. Искусные дипломатические маневры Теодора Куриты превратили мятежную область Расальхейг в козырь для переговоров с КомСтаром. В обмен на независимость Расальхейга и право комплектовать станции связи собственными войсками, КомСтар согласился передать Курите боевых роботов для восстановления армии. К этому моменту Сообщество Лиры, которое активно пользовалось мятежниками Расальхейга на протяжение всех четырех Наследных войн, занимало около половины района. Когда Корпорация поддержала независимость Расальхейга, лиранцам пришлось покинуть эти планеты. Одним росчерком пера Теодор Курита создал нейтральное буферное государство, благодаря чему армия Федеративных Миров на его границах уменьшилась сразу на 30 процентов. Впрочем, не все сторонники Куриты поддержали этот ход. В Расальхейгской республике началось восстание, которое получило название "Войн Ронинов", однако оно было быстро подавлено совместными армиями Куриты и Расальхейга.

Мудрость Теодора Куриты стала очевидной в 3039 году. В это время Федеративное Сообщество начало крупную военную кампанию, целью которой была полная ликвидация Драконианской Корпорации. Восстановив свою армию за счет КомСтаровских роботов, Курита смог сконцентрировать свои войска против нападающих и остановить силы Дэвиона-Штейнер.

К 3040 году Внутренняя Сфера вернулась к своему нормальному состоянию постоянных мелких стычек, в которых ни одна сторона ничего толком не выигрывала и не проигрывала. Тем не менее, колоссальные масштабы Федеративного Сообщества, казалось, делали его окончательную победу лишь вопросом времени.

Великие Дома в эпоху Наследных войн

Дэвион

Предводитель: Ханс Дэвион, прозвище - "Лис"; принц Федеративных Миров, правитель Нового Авалона, победитель в битве при Хальстеде.

Дом Дэвион - самый сильный из всех конкурентов. Войска Федеративных Миров, практически полностью уничтоженные Минору Куритой во время Первой Наследной войны, перегруппировались и отбросили противника от границ сектора.

За двести лет хорошо спланированных и проведенных военных действий и благодаря тонкой дипломатии Дом Дэвион удвоил число звездных систем, находящихся под его контролем. Ханс Дэвион стал Лордом сектора Дэвион непосредственно после смерти своего старшего брата, погибшего в битве на Земле Мэллори.

В сорок два года он стал самым молодым из пяти Наследников. Враги и друзья прозвали его "Лисом", и, учитывая его высокое искусство плетения интриг, такое прозвище вполне заслужено. Имеется большая вероятность того, что именно агентура Лиса была причиной целого ряда восстаний и бунтов, в последние годы сотрясавших Дом Марик.

Обычно Федеративные Миры остаются в неплохих отношениях с Домом Штейнер, и их коалиция направлена против коалиции Домов Курита-Ляо-Марик.

Дом Курита

Предводитель: Такаси Курита; координатор Драконианской Корпорации, правитель Лютена, Великий Объединитель Миров.

Сила Дома Курита - в национальных традициях и безусловной преданности, унаследованных от японских самураев.

Одно время Минору Курита был единственным из оставшихся в живых членов Верховного Совета, которые претендовали на место Первого Лорда Лиги. Он погиб на Кентарес IV при нападении на позиции Дома Дэвион. Его сын, Дзиндзиро, принял командование отрядами отца и утопил Кентарес в крови. Погибло пятьдесят миллионов человек, а чудовищное истребление обитателей планеты навсегда запятнало Род Курита, и во всех секторах о нем говорят со страхом и ненавистью.

В годы Первой Войны Наследования Дом Курита потерял большую часть территорий на границе с Федеративными Мирами. Однако, ему одновременно удалось захватить несколько стратегически важных пунктов в секторе Союза Лиры. Наконец, Ханс Дэвион и Катрина Штейнер начали координировать свои совместные действия против Корпорации. В ответ Такаси Курита объявил перемирие с Домами Марик и Ляо.

Такаси получил титул Координатора Драконианской Корпорации около 20 лет назад, после смерти своего отца, убитого собственным телохранителем. Поговаривают, что Такаси сам был замешан в убийстве, однако после него последовала серия жестоких "чисток". Его положению никто не угрожает, а аристократия Корпорации сохраняет верность.

Дом Штейнер

Предводитель: Катрина Штейнер; Архонт Союза Лиры, правитель Таркада.

Несмотря на серию поражений, понесенных во время Войн Наследования, Дому Штейнер удалось в общем сохранить свою силу. Это оказалось возможным благодаря удержанию полного контроля над несколькими стратегически важными планетами Звездной Лиги, включая Гесперид II. Поскольку сооружения в большинстве таких систем было уничтожено во время Первой Наследной Войны, тем более ценными оказались те, где сохранились производственные мощности и нетронутые склады. Понятно, что и Гесперида II стала целью для непрекращающихся рейдов всех четырех оставшихся Домов.

Катрина Штейнер поднималась к власти, командуя корпусом роботов во время десятого сражения за Гесперид II. После свержения ее тетки, Алессандро, Катрину выбрали Архонтом Союза Лиры.

Архонт Катрина пережила четыре покушения на свою жизнь, причем два из них были организованы членами ее собственного Рода. Племянница Катрины, Мелисса, избрана ее преемницей.

Дом Марик

Предводитель: Ян Марик; генерал-капитан Лиги Свободных Миров, правитель Атрея.

Дом Марик управляет территориями, сотрясаемыми постоянными гражданскими войнами и мятежами. В тот момент, когда Ян Марик в качестве генерал-капитана возглавил силы сектора, двое его братьев и многие более мелкие командиры взбунтовались против него. Все они в конце концов были уничтожены ценой изнурительных и истощающих кампаний. В результате исчезли практически все надежные основы для борьбы с другими Домами. В довершение всего, эмиссары Такаси Курита передали Марику информацию о том, что гражданские войны в его владениях провоцируются и разжигаются агентами Дома Дэвион. Поразмыслив, генерал-капитан решил присоединиться к альянсу Курита-Ляо.

Помимо уже упомянутой деятельности вражеских агентов, немалую долю ответственности за многие внутренние конфликты, раздирающие Лигу Свободных Миров, несет сам Ян Марик. Из своего замка на Атрее Марик пытается править всей огромной территорией сектора, хотя это явно невозможно.

Результат - недостаток контроля над многими вассальными княжествами. При отсутствии наблюдения они склонны наращивать свое влияние, и многие связываются с четырьмя остальными Наследниками.

Дом Ляо

Предводитель: Максимилиан Ляо; Канцлер Конфедерации Капеллы, правитель Сиана.

Максимилиан Ляо возглавляет самый слабый из пяти сражающихся друг с другом Домов. Три столетия войн и немалое количество поражений лишили Конфедерацию половины принадлежавших ей территорий и многих стратегически важных звездных систем. Ляо убежден, что его корпуса роботов неспособны к долгой наступательной войне с каким-либо из Домов, в особенности с Домом Дэвион.

Однако канцлер полагает, что посредством умелого использования баланса сил между остальными Наследниками он сможет преодолеть хаос последней войны и станет Первым Лордом Новой Звездной Лиги. В результате он вступил в союз с Домами Курита и Марик, который был направлен в первую очередь против Дома Дэвион.

Возвращение Керенского, Эпоха Кланов

Если Дэвион и Штейнер полагали, что настал их звездный час, то они ошибались - судьба отвела им значительно меньше времени. В 3050 году на сцене появилась совершенно новая сила, и притом оттуда, где ее никто не ждал.

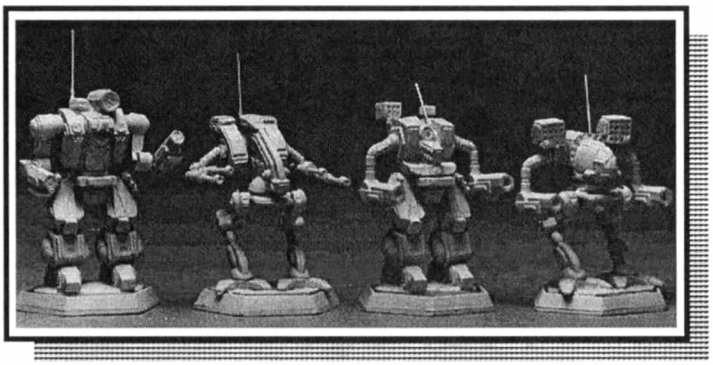
Когда в 2784 году генерал Александр Керенский покинул Внутреннюю Сферу с основной частью армии Звездной Лиги, он повел своих приверженцев к скоплению пяти неосвоенных миров, расположенных далеко от Внутренней Сферы.

Эти миры были довольно негостеприимны и постепенно приучили своих обитателей к тяжелым условиям жизни. Одна из проблем заключалась в том, что солдат среди них было гораздо больше, чем рабочих, ученых или администраторов. Чтобы уменьшить количество воинов, Керенский разработал набор жесткий испытаний, через которые могли пройти лишь самые достойные. Неудачники возвращались к гражданской жизни. Это выглядело вполне нормально - генерал учил, что его народ должен быть сильным, чтобы в будущем вернуться в истощенную войнами Внутреннюю Сферу и восстановить Звездную Лигу.

Однако не все были готовы к тем жертвам, которых Керенский требовал от своих последователей. На первых порах несколько офицеров подняли мятеж. Керенский жестоко расправился с восстанием и казнил мятежников. Тем не менее, незадолго до смерти Керенского разразилась гражданская война, не менее разрушительная, чем войны во Внутренней Сфере. Перед лицом опасности сын Керенского, Николай, собрал всех, кто остался верен мечте отца, включая многих техников и ученых. Последовал новый Исход, и еще один Керенский ушел в неизвестность, позволив мятежникам выяснять отношения.

Если Наследные войны во Внутренней Сфере привели к потере многих технических открытий, то эта гражданская война была еще опаснее для беглецов - для них технология означала жизнь или смерть во враждебных условиях новой родины. Николай воспользовался этой войной, чтобы преподать урок своим последователям. Ему и его союзникам оставалось лишь соблюдать верность долгу, потому что когда-нибудь Дома Внутренней Сферы точно так же развалятся изнутри. За 20 лет, проведенных на планете Страна Мечты, силы мятежников постепенно истощались от сражений, а Николай сформировал кастовую систему и создал настоящую культуру воинов. К тому моменту, когда они вернулись и буквально голыми руками вернули пять мятежных и до предела истощенных планет, последователи Николая стали фанатично преданными своему лидеру и его идее спасительного возвращения во Внутреннюю Сферу.

В 3055 году Кланы сделали первый шаг на пути к своей мечте. Хорошо понимая, что перед вторжением нужно собрать разведывательные данные за время их долгого отсутствия, они направили во Внутреннюю Сферу Драгун Вольфа. Драгуны должны были изображать наемников, но при этом на самом деле тайно собирать информацию. На основе сообщений Драгун составилось довольно невыгодное впечатление о Внутренней Сфере: нечто вроде детишек, которые шалят на развалинах дома предков и пользуются технологией каменного века. В 3050 году Кланы решили, что настало время для полномасштабного наступления.



В силы вторжения вошли Кланы Волка, Медведя-Призрака, Дымчатого Ягуара, Нефритового Сокола, Кошки и Стальной Змеи. Они вбили клин между Расальхейгом, Сообществом Лиры и Драконианской Корпорацией - клин, острие которого было нацелено на Терру. Хотя силы Внутренней Сферы могли похвастаться незначительной победой на Твикроссе и отражением атаки на Лютен,

столицу Корпорации, продвижение Кланов к Терре казалось воистину неудержимым.

Перед вторжением ряды Кланов не были едиными. Они раскололись на два движения, которые именовали себя "Хранителями" и "Крестоносцами". Крестоносцы настаивали на насильственном захвате Внутренней Сферы, а Хранители трактовали слова Керенского как необходимость хранить знания Звездной Лиги до тех пор, пока ее государства снова не созреют для них. Крестоносцы победили на голосовании, и вторжение началось, но и Хранители не оставляли своих усилий. При посредничестве Драгун Вольфа они начали готовить государства Внутренней Сферы к обороне от вторжения. По иронии судьбы, они также усердно работали и над самим вторжением, чтобы как можно быстрее восстановить повреждения на захваченных планетах.

Помимо Кланов, человечество получило еще одного самозваного "Спасителя". КомСтар, убежденный в своей миссии правителя объединенного человечества, вступил в контакт с Кланами и взял на себя управление захваченными мирами и разведку. Глава КомСтара надеялся стравить Кланы с Домами, измотать обе стороны в борьбе, потом неожиданно выступить и захватить власть. Лишь узнав о стремлении Кланов захватить Терру, КомСтар начал сопротивляться вторжению.

Анастасий Фохт, военный глава КомСтара, вызвал ильХана Ульрика Керенского на Испытание Принадлежности. Местом битвы стала планета Туккайд, однако настоящим призом сражения становилась Терра. 1 мая 3052 года на планете Туккайд 50 рот боевых роботов КомСтара с небольшим количеством вспомогательных войск вступили в бой с 25 галактиками Кланов. В течение 20 дней эти силы сражались с яростью, непревзойденной в анналах войн. В итоге КомСтару удалось победить. На некоторое время Терра была в безопасности, потому что ильХан пообещал Фохту остановить вторжение на 15 лет.

Вернувшись на Терру, Фохт обнаружил, что его предали. Не доверяя военным талантам Фохта, Миндо Уотерли нарушила соглашение с Кланами и попыталась захватить планеты, управляемые КомСтаровскими наместниками. Кроме того, она попыталась закрыть всю связь во Внутренней Сфере и тем самым диктовать свои условия всем сторонам сразу. Однако некоторые лидеры Внутренней Сферы узнали об этом плане и успели предупредить его, захватив станции КомСтара на своих планетах. Восстания на захваченных планетах еще не успели набрать силу и были подавлены вскоре после битвы на Туккайде.

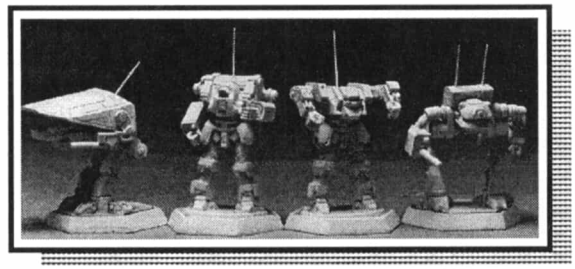
Узнав о предательстве, Фохт сделал то, что подсказывала ему честь. Он казнил Миндо Уотерли и взял на себя управление КомСтаром. Затем он назначил нового предводителя, а сам неустанно работал над восстановлением роли КомСтара как стража, хранителя и распространителя человеческих знаний. Хотя станции связи снова вернулись под контроль КомСтара, Дома сохранили за собой право наблюдать за их работой. Некоторые члены КомСтара воспротивились, но Фохту удалось одержать верх над ними.

Радость от победы над Кланами в Федеративном Сообществе была омрачена. 17 июня 3052 года Ханс Дэвион, герцог Нового Авалога, принц Федеративных Миров, скончался от сердечного приступа. Его место занял сын, Виктор Штейнер-Дэвион.

Конфедерация Капеллы также лишилась своего лидера, Романо Ляо, погибшей от руки убийцы. Вассалы Дома Ляо вздохнули с облегчением, когда новый канцлер Сун-Цзы Ляо отменил некоторые законы своей матери.

Итак, на данный момент ситуация выглядит примерно так. Кланы захватили большой клиновидный участок космоса, принадлежащий Драконианской Корпорации, Свободной Республике Расальхейг и Штейнеровской стороне Федеративного Сообщества. По условиям своей клятвы, Кланы обязались прекратить наступление на Внутреннюю Сферу на 15 лет. Тем не менее, клятва не запрещает им время от времени устраивать рейды на территории Корпорации или бывшего Сообщества Лиры. После смерти Ханса Дэвиона, Федеративным Сообществом правит Виктор Дэвион; он же вскоре будет назначен принцем-архонтом объединенного Федеративного Сообщества. Драконианская Корпорация понесла немалые потери, но не склонилась перед врагоом. Корпорация под предводительством координатора Такаси Куриты и его воеводы Теодора Куриты рвется в новые сражения с Кланами. КомСтар переживает не лучшие времена, многие адепты и аколиты уходят в Лигу Свободных Миров, к Томасу Марику, бывшему члену КомСтара. Томас опасается, что Федеративное Сообщество теперь обратится против него. Он согласился на брак своей дочери и наследницы Изиды с Сун-Цзы Ляо. Может быть, ему удастся соединить растущий фанатизм Конфедерации с индустриальной мощью Лиги. Томас не слишком доверяет своему будущему родственнику и охотно принимает у себя разочарованных членов КомСтара, чья фанатическая преданность может уравновесить жадность и амбиции Сун-Цзы.

Прошло 300 лет, но войны во Внутренней Сфере продолжаются.



Кланы

Кастовая система

Концепция "Кланов" впервые возникла во время 20-летнего Второго Исхода в Скопление Керенского. Николай Керенский, желая окончательно разрушить культурные связи с Внутренней Сферой, полностью перестроил свое общество и разделил его на 20 кланов. Кроме того, он заменил старые "пики", объединявшие четырех боевых роботов, на "звезды" из пяти роботов. Также он создал пятиуровневую кастовую систему - рабочие, торговцы, техники, ученые и воины, в порядке возрастания престижа. Рабочие считались "мышцами" Кланов, торговцы - "костями", техники - "пальцами", ученые - "разумом", а воины - "кровью и душой". Как известно, привычка рождает опыт, а выведенные генетическим путем особи лучше подходят для определенных занятий. По этим причинам большинство граждан Кланов живет, работает и умирает в той касте, где они родились. Однако каждый гражданин проверяется на личные качества и может быть повышен (или понижен) в своем кастовом статусе.

Николай также принял специальную генетическую программу для касты воинов. Лучшие бойцы давали генный материал в резерв, из которого создавалось следующее поколение. Эмбрионы содержались в специальных инкубаторах, а группа особей на основе одного и того же генного материала воспитывалась вместе и носила название "сибко" (сиблинг-компания). К тому моменту, когда члены группы достигали возраста воина, потери среди

них составляли от 40 до 60 процентов. Считалось, что достигший сорокалетия воин уже недостаточно хорош для своей миссии. Таких воинов направляли для тренировок и воспитания новых групп.

Именно в этот период была принята концепция "Родовых Имен". Хотя большинство воинов Кланов не имело фамилий, представителям военной элиты разрешалось носить имя одного из верных последователей Керенского, которые отправились вместе с ним на планету Страна Мечты. Родовых имен было 760, причем одновременно носить родовое имя могли не более 25 особей (как нетрудно догадаться, самое почетное родовое имя - Керенский). Лишь после смерти одного из носителей родового имени остальные участники могли сражаться за это право. Поединки были яростными, и после них часто оставалось немало погибших. Дело в том, что родовое имя считалось одной из самых больших почестей в Кланах. Оно гарантировало, что гены воина будут возрождены в будущих поколениях, а имя носителя будет вечно жить в преданиях Кланов.

Правление Кланов

В системе Николая, среди носителей родовых имен для каждого Клана выбирались двое Ханов. Один из них был старшим, а другой - младшим. Ханы всех Кланов образовывали Великий Совет. Во времена кризисов один из них мог быть назначен ильХаном (старшим воеводой). В других кастах были свои лидеры, но решающее слово всегда оставалось именно за Ханом. Политика Кланов могла быть достаточно хитрой, и все же это общество было насквозь милитаристским, и любые конфликты решались в поединке.

В Кланах существует две основных политических группировки: Крестоносцы и Хранители. Крестоносцы полагают, что их долг - захватить Внутреннюю Сферу и перестроить ее по образцу Кланов, чтобы вернуть Звездную Лигу на ее законное место. Хранители не соглашаются с ними и указывают, что основное назначение Кланов - готовность защитить Внутреннюю Сферу от внешних опасностей. Самое интересное, что во время вторжения ильХаном был назначен Ульрик Керенский из Клана Волка. Ульрик считал, что лучше осторожно вести Кланы вперед и постепенно выяснить силу государств Внутренней Сферы, чем позволить ильХану-Крестоносцу бросить все силы на кровавые завоевания.

Вооружение

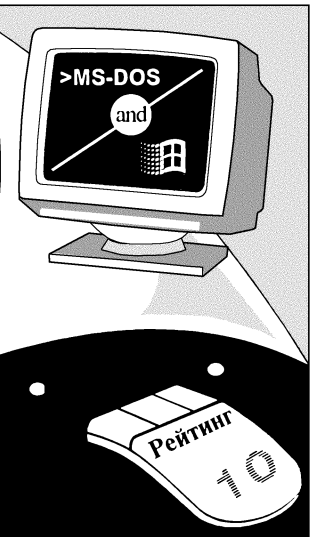
Керенский прекрасно понимал, что без подавляющего технического превосходства его возвращение будет невозможным. Неслучайно каста ученых стоит в иерархии Кланов на втором месте, уступая лишь элитной касте воинов. Дома спохватились слишком поздно, когда большая часть технологии Звездной Лиги оказалась безнадежно утраченной, и поэтому численному превосходству государств Внутренней Сферы можно было противопоставить только усовершенствованные машины Кланов.

Именно Кланам принадлежит честь изобретения Омнисов - новых, усовершенствованных моделей боевых роботов, в сражениях с которыми роботы Внутренней Сферы не имеют практически никаких шансов.

Омнисы обладают гораздо более качественной броней и вооружением, их компоновка менее жестко привязана к конкретной схеме и дает техникам гораздо больше свободы в выборе.

Говоря о вооружении Кланов, нельзя не отметить еще один довольно любопытный род войск - Элементалов. Тяжелая пехота в боевых скафандрах (около 3м высотой) предназначена для борьбы с роботами противника. Разместить в таком скафандре полноценный реактор невозможно, поэтому Элементалы должны обладать колоссальной физической силой, подвижностью и ловкостью. Не правда ли, такой набор качеств выглядит противоречивым? Особи-Элементалы также выводились в ходе специальной программы, на основе методов генной инженерии.

MechWarrior 2
Пилот Робота 2



Год выпуска	1995
Распространитель	Activision
Разработчик	Digital Domain
Категория	Имитатор

Минимальные условия	486 DX2-66, 8 MB
Оптимальные условия	Pentium-166, 16 MB, FAST VIDEO
Графика	Lo Res, Hi Res, Super Hi Res
Размер	1 CD, RIP 103 MB, ZIP 76 MB
Играем вместе	–
Управление	спец. устройства

РЕЙТИНГ

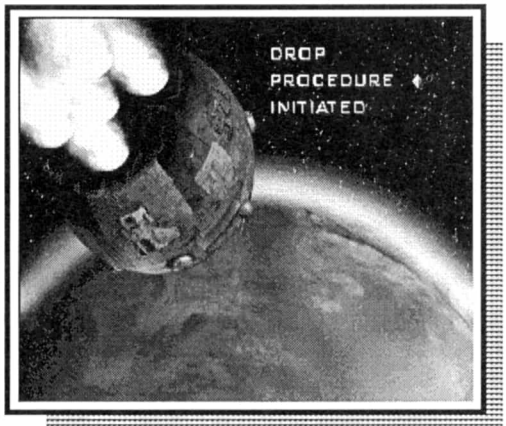
ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС

10 7

ИСПОЛНЕНИЕ

ГРАФИКА	10
ЗВУК	10
ИНТЕРФЕЙС	10
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	8
СЮЖЕТ/КОНЦЕПЦИЯ	10

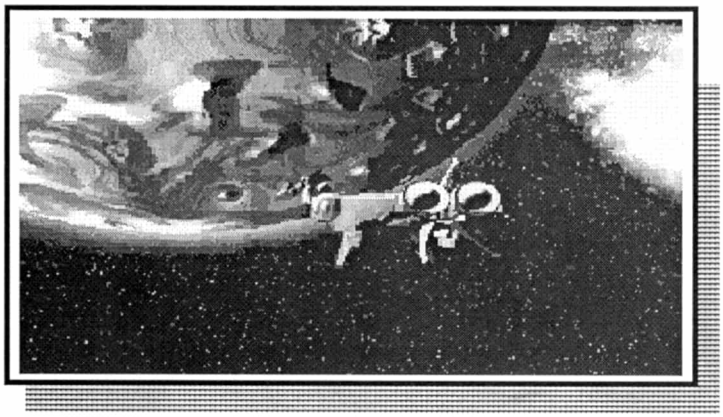
Общая оценка **10**



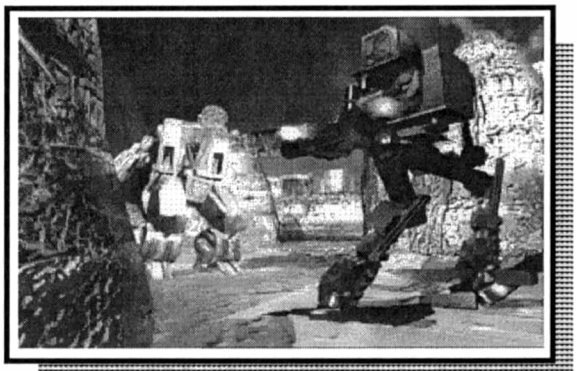
И снова бой, покой нам только снится

Итак, в 1995 году альянс Activision/Digital Domain наконец-то, после почти двухлетнего опоздания, завершил продолжение одной из самых популярных игр своего времени - MechWarrior. Была выпущена игра под названием MechWarrior-2, 31-th Century Combat (Пилот робота-2, Битвы 31-го века). Эта серия игры сразу завоевала себе массу поклонников не только благодаря превосходному сюжету и гениальному игровому интересу, но и применению отличной графики. Создатели игры сделали упор на скорость и плавность трехмерного синтеза боевой техники, пожертвовав детальностью окружающего мира. Им удалось органично смешать плавность плоскостных конструкций и красоту наложенных на них текстур. Поддерживаются практически все видеорежимы. Если в классическом 320x200 вы будете иметь хорошую скорость практически на любом железе, то чтобы плавно работать в 1024x768, надо иметь ОЧЕНЬ быструю видеокарту. Пожалуй, по исполнению графики MechWarrior-2 стал лучшей игрой 1995 года.

Звук и музыкальное сопровождение так же заслуживают самой высокой оценки. Во время выполнения миссии вы начинаете ощущать, что действительно находитесь в кабине тяжелого боевого робота - самой совершенной машины смерти 31 века. Приглушенный рев мотора в кабине, гулкое эхо шагов, вой ракет, частая трель лазеров и отзвуки взрывов вряд ли кого смогут оставить равнодушным. Это уже не говоря о совершенно гениальных звуковых треках, создающих потрясающее настроение. Все это в совокупности создает неповторимое ощущение присутствия. Вы как будто своим телом ощущаете сотрясение вашего робота от ударов вражеских снарядов по броне, жаркую духоту в кабине, когда охладители уже не способны справляться с теплом, выделяемым перегретым реактором, готовым вот-вот отключиться. Иногда кажется, что слышен скрип полуоторванного куска брони, готового каждую секунду отвалиться от истерзанного робота, оставив его без последней защиты. Вас пронзает ужас, когда очередной вражеский снаряд врезается в фонарь кабины, разламывает его на части и взрывается внутри. И это ваше тело разрывает на куски, долго и больно перемешивая с кипящей сталью, бывшей когда-то надежной защитой, а теперь ставшей могилой для вас. Все меркнет перед глазами, и наступает конец!



Там, на поверхности, пылает огонь войны



Враги сошлись лицом к лицу, и схватка близится к концу

Итак, вы - вернорожденный пилот боевого робота одного из кланов (выбор клана остается за вами), еще недавно бывший кадетом и не нюхавший пороха на полях сражений. На ваше поколение досталось тяжелое испытание - клан начал исполнять задачу, поставленную еще Александром Керенским - вернуться во Внутреннюю Сферу, чтобы смести железной рукой прогнивший строй и восстановить былое могущество империи. Задача осложняется тем, что кланы, ко всему прочему, еще и постоянно соревнуются между собой, в том числе, и за честь захватить Терру, и сражаться вам придется не столько с войсками Внутренней Сферы, сколько с боевыми роботами враждебных кланов.

Начиная поход, вас выдвинули на передний край (не лучшая тренировка для молодого бойца). Из относительного спокойствия школы вы с ходу попадаете в самое пекло битвы, в которой надо не только выжить, но и принести на своих штыках победу над конкурентами и свободу для жителей внутренней сферы. По мере игры вы проходите ряд испытаний (аттестаций), в которых должны доказать, что мнение командования о присвоении вам очередного звания является правильным. Выходя победителем из всех испытаний, к концу игры вы сможете дослужиться до звания хана (самое высокое звание внутри клана) или даже до иль-Хана (правитель всех кланов). Так что успехов вам в предстоящих битвах.

Основное меню

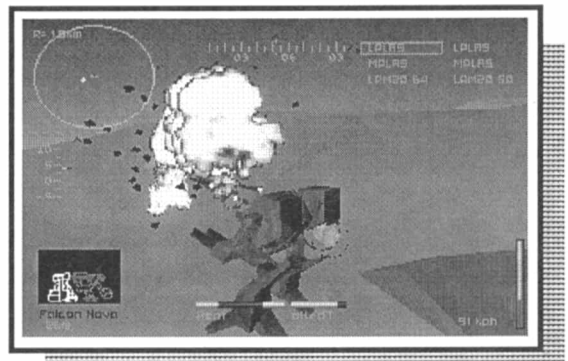
Просмотрев великолепный ролик, очень наглядно демонстрирующий сцену из битвы 31 века, вы попадаете в основное меню. Вам предоставляется три возможности:

- пройти всю игру за клан Сокола (эмблема клана находится слева - щелкните на ней мышкой),
- вступить на путь освободителя вселенной вместе с кланом Волка (выберите эмблему справа),
- или просто поучаствовать в сконфигурированном самостоятельно отдельном сражении (тренировки ради, к примеру) за один из пяти кланов - щелкните мышкой на изображении боевого робота в центре (описание этих миссий смотрите в приложении).

Если же игра вам не понравилась с самого начала (что вряд ли случится), то подведите мышиный курсор в нижнюю часть экрана (загорится слово **"exit"**) и щелкните мышкой один раз - вы немедленно покинете игру.

Внутри базы

После того, как вы выбрали, за какой клан будете воевать, и после просмотра еще одного живописного ролика на экране появится вид главного зала базы соответствующего клана. Перед вами автоматически раскроется панель регистрации. Правую половину панели занимает список бойцов **(Sibko Roster)**.



Враг промок до нитки под огненным дождем

Если вы играете в первый раз, вам нужно записать туда свое имя. Для этого щелкните мышкой на любой пустой строке. Если свободных мест нет, а поиграть в Mechwarrior-2 хочется, то вы можете удалить любого пилота и сами записаться на его место. Щелкните мышкой на имени пилота, которого вы хотите вывести из игры, сделав его активным, а затем выберите опцию **Delete Mechwarrior**, которая расположена в левой нижней части экрана.

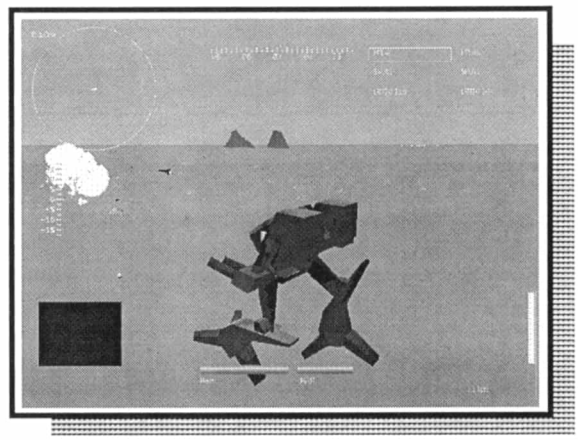
Если вы уже играли ранее и хотите продолжить свою карьеру с того момента, где вы вышли ранее из игры, выберите своего пилота и щелкните на слове **Accept**, расположенном внизу экрана посередине.

Если в процессе регистрации вы поняли, что неверно расставили приоритеты, и неплохо бы повоевать за другой клан или просто пройти отдельную миссию (иногда хочется обычной драки, ни к чему вас не обязывающей), то выберите **New Allegiance**. Вы попадете в главное меню и сможете выбрать что-нибудь другое.

Несмотря на то, что в этой игре нет возможности записаться в произвольном месте (заходя под своим именем, вы попадаете именно на тот этап, где закончили игру в прошлый раз), вы можете снова отыграть все пройденные вами ранее миссии (возможно, вам захочется этого, когда вы прочтете данное описание). Щелкните мышкой на фразе **Launch old mission**, расположенной справа в окне, содержащем запись о вашем звании, набранном количестве славы и названии следующей миссии. Вы увидите названия всех пройденных миссий. По своему вкусу выберите миссию - и вперед, вспоминать те времена, когда вы крошили врагов без детальной инструкции.

В любом случае, вы попадете в **Clan Hall**. То есть в штаб Клана. У вас есть три возможности - потренироваться в выполнении различных типов заданий **(Cadet Training)**, просмотреть архивные материалы, заложенные в голографический проектор **(Archive Holoproector)**, или пройти инструктаж, выбрать себе робота и отправиться на задание из комнаты боевой готовности **(Ready Room)**.

Комната для выбора тренировочных миссий (Cadet Training)



"Вместе весело шагать по пустыне"

В этой комнате перед вами разворачивается экран монитора, на котором высвечены шесть типов заданий (все они на разные темы). Вы можете выбрать и пройти любое из них просто для того, чтобы потренироваться в использовании определенных возможностей вашего боевого робота и проверить себя в условиях, максимально приближенных к боевым. Если вы начинающий игрок, не поленитесь проделать это - помогает. Надо сказать, что все тренировочные миссии происходят на полигоне клана (причем у обоих кланов полигоны похожи друг на друга, как две капли воды). Будьте осторожны и не разрушайте те объекты, которые не входят в ваше задание, иначе миссия будет провалена. Описание всех тренировочных миссий и способов их прохождения смотрите в главе "Тренировочные миссии".

Архивный голопроектор

Голопроектор расположен на самой середине главного зала базы. В него занесены анналы клана. Там вы можете просмотреть историю развития вашего клана, список всех побед, совершенных воинами клана за всю историю его развития, названия и историю кланов-соперников и великих домов внутренней сферы (воин обязан знать своего врага). Также вы можете посмотреть досье на весь персонал базы и последние открытия в области технологии, сделанные вашими учеными. На самом деле, для тех, кто не очень хорошо знает английский, можно порекомендовать не вдаваться в подробное изучение материалов голопроектора - миссии запросто можно пройти и без них. Ну, а особые фанаты **BattleTech** найдут там для себя много интересной (хоты и не особо нужной в игре) информации.

Комната боевой готовности (Ready Room)

В этой комнате находятся голографический экран лаборатории **(Mission Breifing)**, на котором можно получить боевое задание (О том, как управляться с экраном объяснения задания, вы можете прочитать в главе "Как начать выполнение боевой миссии") и спроектировать себе для него робота **(Mech Lab),** а также подобрать команду напарников (то есть собрать "звезду" **(Star Config)**). Команду можно набирать из стандартных роботов, даже не входя в меню их проектирования.

Конфигурация “звезды” (Star Config)

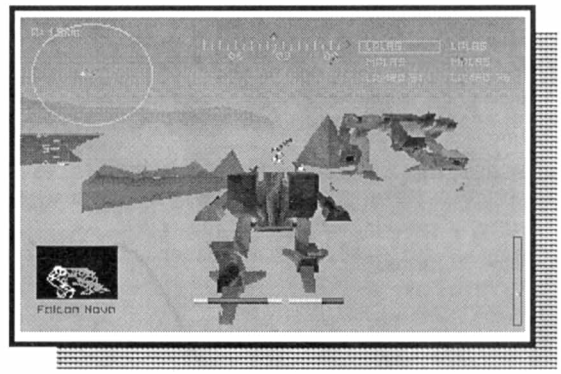
В кланах принято группу роботов называть “звездой”. Полная “звезда” содержит пять машин. Но во время игры в зависимости от вашего ранга и типа задания максимальное количество роботов может меняться от одного до трех. В это меню можно попасть двумя путями - либо из комнаты, либо прямо из механической лаборатории. Внутри вы увидите голографический экран, на котором пока будет находиться единственный робот, принадлежащий вам. Вверху экрана написан тип походного строя роботов (если их больше одного).

Под ним (сверху вниз) расположены: название миссии, максимальное количество роботов в команде, максимальный вес одного робота, текущий вес всей “звезды”. В нижней части голоэкрана расположены четыре стрелки:

- отменить выбранного напарника **(Delete Starmate);**
- показать предыдущую расстановку ваших роботов **(Prev formation);**
- добавить напарника, если есть свободные места **(Add starmate);**
- показать следующую расстановку ваших роботов **(Next formation).**

Варианты расстановки роботов бывают только стандартными, так что даже не пытайтесь переставить отдельно взятую машину. В принципе, они ни на что не влияют, кроме походного строя (в бою все равно все смешивается), так что выбор расстановки нужен скорее просто “для понта”, чем для чего-то действительно важного. В нижнем правом углу расположена виртуальная кнопка с изображением робота в профиль - это вход в лабораторию, в которой вы сможете проявить свои инженерные способности в области робототехники (описание лаборатории смотри выше). Если вас не устраивает ваш робот или робот, доставшийся вашему напарнику, то вы можете поменять его, щелкнув мышкой на иконке, расположенной рядом с каждым из роботов **(Change Mech).** Вы сразу попадете в лабораторию по проектированию роботов.

Если ни один из стандартных роботов вас не устраивает (хотя такую ситуацию представить довольно сложно), то вы можете самостоятельно спроектировать машину себе и своим напарникам. При проектировании робота вы можете использовать базовые модели в качестве скелетов (так что внимательно изучите их, прежде чем приступать к проектированию). Для того, чтобы начать его, щелкните мышкой в верхнюю часть голоэкрана (там появится надпись **Mech Lab**).



“Немногие вернулись с поля”

Вид лаборатории для проектирования роботов

В центре экрана расположена голограмма текущего робота. Можно изменить его или изменить модификацию одного и того же типа. Для этих целей под экраном расположены четыре стрелки:

- Следующий тип корпуса **(Next Chassis)** - позволяет пролистывать все типы корпусов "вперед", то есть от легких к тяжелым. После того, как выбран самый тяжелый корпус, следующее нажатие этой стрелки приведет к выбору самого легкого.
- Предыдущий тип корпуса **(Prev Chassis)** - то же самое, что и "Следующий тип корпуса", только в обратном порядке.
- Следующая модификация **(Next Variant)** - позволяет пролистать "вперед" все модификации данного корпуса. Модификация - это определенное сочетание вооружения/брони, оптимизированное для определенного вида боевых задач. Обычно есть стандартная кофигурация и 2-3 дополнительных.
- Предыдущая модификация **(Prev Variant)** - пролистывает "назад" все модификации.

В левом нижнем углу расположено меню проектирования. В нем всего лишь три команды:

- Согласиться с текущей конфигурацией робота **(Accept Mech)** - Если вы нашли себе робота "по вкусу" среди стандартных моделей или спроектировали его сами, нажмите эту кнопку, и данная конфигурация будет закреплена за вами в следующем бою.
- Конфигурирование робота **(Customize)** - Если среди стандартных моделей вам ничего не удалось выбрать, то щелкните мышкой в эту кнопку и приступайте к самостоятельному проектированию вашей будущей боевой машины.
- Покинуть лабораторию **(Exit Lab)** - Если вы хотите оставить все "как есть", то тогда смело выбирайте этот пункт меню. Все ваше творчество пропадет, а выбранный вами робот будет заменен на машину "по умолчанию".

В правом нижнем углу голографического экрана расположена виртуальная кнопка конфигурации команды **(Star Config)**, имеющая форму звезды. Если вы щелкните на ней мышкой, то голографический экран изменит свой вид, позволяя вам выбрать себе напарников.

Слева от голограммы робота расположена таблица, в которой содержатся все основные части машины, указана их масса, и на некоторые компоненты дана небольшая справка об их модификациях. Так же в этой таблице указан текущий **(Used Mass)** и максимальный **(Max Mass)** вес робота для данной модификации.

Справа от голограммы расположена таблица, содержащая все оружие и патроны, которые в данный момент установлены на роботе.

На самом верху указано ваше имя и максимальный вес робота, которого можно взять в эту миссию.

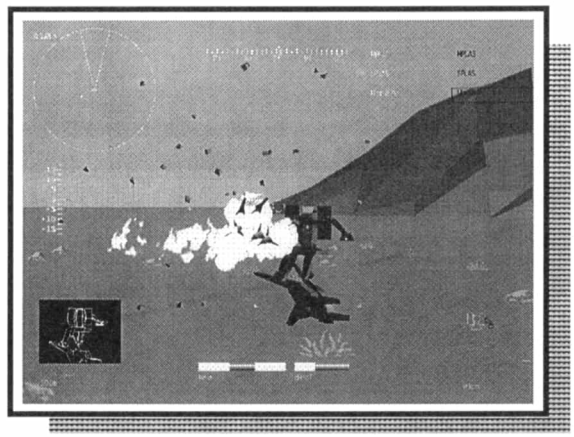
Составные части робота и принципы проектирования

Если вы все-таки решили создать свою собственную конфигурацию машины смерти, то этот раздел вам прочитать просто необходимо. Кроме самого корпуса, содержащего основные механизмы типа реактора, существует еще много важнейших частей, некоторые из которых можно конфигурировать по собственному желанию (однако, не следует забывать о той предельной массе, которую способен выдержать металлический "скелет"). Вообще можно выбрать все пункты, которые подсвечены белым цветом (они являются активными, и их можно выбрать, щелкнув мышкой прямо на названии пункта). Ниже приведены все системы, которые есть в роботе, и описаны все варианты их изменения.

Двигатель (Engine) - самая главная часть, можно сказать, "сердце" машины, которое, как и полагается, расположено в средней части торса. Чем мощнее двигатель, тем выше будет ваша максимальная скорость (хотя она зависит и от массы робота, и от гравитации на той планете, где вы будете выполнять миссию). Но за мощность надо платить дополнительной массой и объемом (ведь внутренний объем робота достаточно ограничен). Двигатели делятся на два типа - стандартные и XL. Развитие двигателей шло двумя путями - сокращение габаритов за счет увеличения массы и сокращение массы за счет увеличения габаритов. Стандартные двигатели довольно компактны, но зато порядочно весят. Двигатели модели XL намного (раза в два) легче, но зато для их установки в корпусе робота требуется дополнительное место. Всего существует 12 различных двигателей, массой от 0.75 до 33 тонн и мощностью от 60 до 360 единиц. Лучше всего выбирать двигатели класса XL (вес важнее объема).

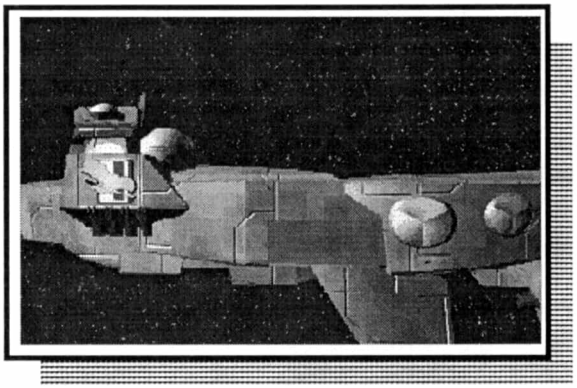
Кстати, выбирая действительно маломощные двигатели, вы можете очень существенно сэкономить и на весе, и на объеме. При выборе двигателя вам всегда будет указываться максимальная скорость боевой машины. Она рассчитывается для стандартной гравитации и зависит от массы конструкции в целом. Если после выбора двигателя вы "навесите" на робота еще что-нибудь, то его максимальная скорость снизится (больший вес толкать значительно труднее).

Гироскопы (Gyro) - расположены в центральной части торса робота, рядом с реактором. Они неизменны для каждого типа корпуса и предназначены для автоматического поддержания "тела" робота в положении, которое задал ему пилот. Их масса прямо пропорциональна массе и размеру корпуса (для большого робота требуются достаточно тяжелые гироскопы).



К безмолвному небу взметнулись обломки. Вспышка, а дальше навеки - потемки

Кабина (Cockpit) - весьма полезная штука. Пилоту надо предоставить хоть какой-то комфорт, если он часами не вылезает с мостика. В маленьких и легких роботах кабина совсем небольшая (она настолько небольшая, что пилот там с трудом поворачивается). Как и стабилизаторы, кабина жестко "привязана" к определенному типу корпуса и не может быть заменена другой (например, более легкой). Кроме пилота, в кабине находятся такие важные штуки, как бортовой компьютер, сенсорика и система жизнеобеспечения. Так что повреждения кабины (а она обычно расположена в голове робота) - довольно опасная штука.



На борту корабля ждут своего часа стальные машины смерти

Охлаждающие системы (Heat Sinks) - представляют собой просто радиаторы. Их задача - рассеивать тепло реактора и орудия в пространство, дабы избежать перегрева робота. А перегрев - это всегда проблема: ведет к отключению или даже взрыву реактора и к некоторым более мелким проблемам. Они бывают обычные **(Single)** или двойные **(Double)**. Двойные охладители рассеивают тепло вдвое быстрее, правда, имеют вдвое больший объем при той же массе. Десяток охладителей поставляется "бесплатно", то есть они интегрированы с корпусом робота, поэтому ничего не весят и не занимают объем. Каждый навесной охладитель весит 1 тонну и занимает некоторый объем (надо сказать, весьма не маленький) в той части "тела", куда вы его установите. Если вы устанавливаете на робота оружие с высокой генерацией тепла, то необходимо позаботиться о достаточном количестве охладителей. Какой смысл в 8 лазерах, если они все время будут простаивать, ожидая, пока корпус остынет? Лучше поставить 4, но они смогут стрелять постоянно.

Прыжковые двигатели (Jump Jets) - специальные реактивные устройства, позволяющие роботу прыгать на довольно значительные расстояния (несколько сотен метров). Прыжковые двигатели могут устанавливаться только в ноги или торс, причем в каждый из отсеков можно установить не более двух таких устройств (по этой причине их можно установить не более шести). Каждый двигатель весит одну тонну и занимает одну позицию в отсеке. В тяжелые роботы устанавливать их не имеет смысла - эффективность от них малая, а место будет занято. Хотя, с другой стороны, реактивная тяга позволяет не только прыгать, но и очень эффективно маневрировать, а это для тяжелых машин особенно важно. Кстати говоря, далеко не все модели корпусов позволяют использовать реактивную тягу.

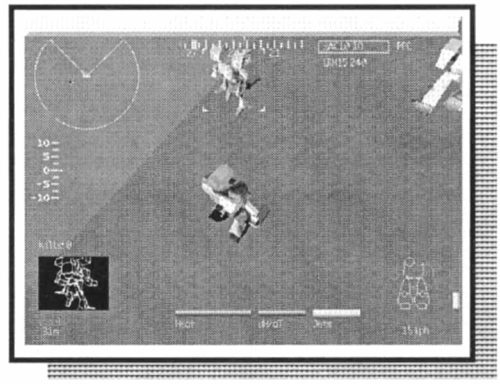
Скелет (Internal Structure) - то, на чем, собственно, и держится робот. Выполняет такую же функцию, как кости у человека. Скелет робота может быть стандартным (менее прочный и более тяжелый, зато занимает меньше места) или эндо-стальной. Второй тип скелета намного прочнее (грубо говоря, в бою у вас меньше шансов обнаружить вдруг, что ваша рука или нога валяется где-то на земле вместо того, чтобы выполнять отведенную ей

роль), легче (благодаря этому свойству, вы сможете поставить более мощный двигатель), зато он занимает больше места внутри робота, что сказывается на количестве, допустим, вооружения, которое вы сможете взять с собой на задание.

Броня (Armor) - представляет собой листы из сверхпрочного материала, установленные на все части робота и защищающие все внутренние системы от попадания снарядов, ракет и лазеров противника. Можно, конечно, воевать и без брони, но никто не гарантирует, что вы переживете первый же выстрел противника. Броня бывает двух типов - стандартная и ферро-волоконная **(ferro-fibrous)**. Стандартная броня занимает меньший объем (проще говоря, она вообще не занимает места, хотя и непонятно, как такое возможно), но она значительно слабее способна противостоять вражеским выстрелам, да и весит больше. Ферроволоконная броня - недавнее достижение в технологии кланов. По защитным качествам, она превосходит обычную, но технология ее производства еще не отработана, поэтому объем одного листа такой брони слегка больше, чем хотелось бы (она занимает дополнительные слоты при установке). Для каждой части "тела" робота есть предельное количество бронелистов (например: 18 листов для каждой из рук), а на центральный торс броня к тому же навешивается спереди и сзади (надо же чем-то защищать реактор). Для того, чтобы изменить установленное по умолчанию количество листов, выберите часть "тела", на которой вы хотите произвести эту операцию (просто щелкните по ней мышкой на схеме робота), а затем манипулируйте стрелками "вверх" / "вниз", расположенными около названия выбранной части в правом окне экрана. Учтите, что общее количество бронелистов на роботе **(Allocated)** не может превышать значения, записанного в пункте "предельное значение" **(Factor)** того же окна. Если вы желаете навесить больше, то щелкните мышкой в слово **Add** (добавить). Значение **Factor** возрастет. Теперь можете вешать листы дальше (но не более максимального значения для каждой части). Вместе со значением **Factor** возрастет и значение массы **(Mass)** брони, а, соответственно, и масса всей конструкции. Однако, это не реальный ее вес в данный момент, а тот, который будет, если вы установите количество листов, равное предельному.

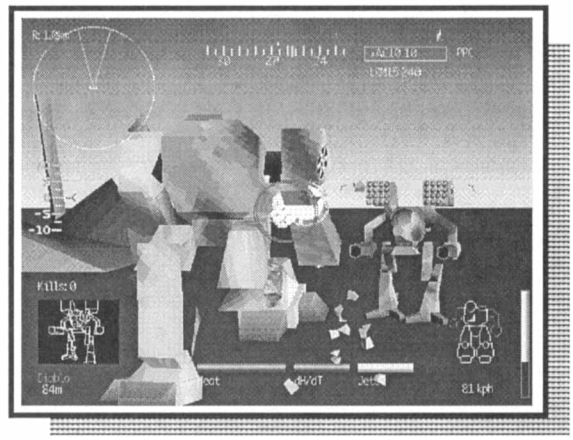
При проверке жизнеспособности конструкции зарезервированное, но не использованное место для брони будет автоматически удалено. Теперь вы сможете увидеть реальный вес вашей машины. Если он все-таки превышает максимальный для данного шасси, то убрать избыток брони можно, щелкнув по слову **Delete**. Броня равномерно снимется.

Если вы устанавливали обычную броню, то другой проблемы, кроме веса, для вас не существует, а вот ферроволоконная требует еще места в корпусе. Поэтому при проверке жизнеспособности конструкции частенько возникает ситуация, когда оставшиеся незакрепленными листы брони девать некуда (все слоты уже заняты). Тогда остается вернуться в меню конфигурации брони и убрать лишние листы.



Главное, успеть вовремя катапультироваться

Оружие (Weapon) и боеприпасы (Ammo) - несмотря на то, что это два разных пункта меню, они объединены вместе, потому что боеприпасы неотделимы от вооружения. На табличке, которая появляется посередине, высвечиваются все типы оружия, которые в данный момент установлены на вашем роботе, и количество зарядов к каждому типу. Посередине находится меню, состоящее из четырех команд:



Ать, два, левой!

Добавить оружие (Add Weapons) - эту опцию можно применить либо для добавления единицы уже установленного вооружения (для этого необходимо щелкнуть мышкой на одном из типов уже установленного оружия и выбрать команду **Add Weapon** - добавится очередная единица), либо для установки нового типа оружия (в списке справа выберите тот вид разрушителя, который вы хотели бы видеть на своем роботе, и нажмите **Add Weapon**).

Убрать оружие (Delete Weapons) - опция, предназначенная для снятия оружия с вашего робота. Если вы посчитали какое-либо устройство уничтожения лишним, щелкните на нем мышкой и нажмите **Delete Weapon** - оружие будет снято с робота.

Добавить патронов (Add Ammo) - по умолчанию к каждому орудию прилагается один комплект патронов. Частенько вас эта ситуация может не устроить, и возникнет желание взять с собой побольше, например, дальних ракет. Тогда выберите мышкой ракетную установку дальнего действия и нажмите **Add Ammo** - добавится еще один комплект ракет. Учтите, что если у вас две одинаковые ракетные установки, то ракеты к ним не будут общими, поэтому конфигурировать патроны надо к каждой установке по отдельности. Также не следует добавлять патроны к любой из энергетических пушек (у нее их и так бесконечное количество, точнее, нет вовсе, потому что стреляют они пучками энергии, а заряжаются от реактора).

Удалить патроны (Delete Ammo) - полезная опция, если вы вдруг подумали, что взяли с собой слишком много снарядов, например, к автопушке, и они вам не пригодятся в миссии (а весит комплект довольно внушительно). Выберите автопушку и нажмите Delete Ammo - комплект патронов будет вынут из робота и помещен обратно на склад. Запомните, что удалить можно даже последний комплект, однако не стоит делать этого, иначе для чего вам само орудие?

Вернемся "к нашим баранам". Внизу меню располагается описание характеристик выбранного типа оружия (о количественных показателях этих характеристик для каждого типа читайте в пункте "оружейные системы, используемые в игре").

Вот они:

- Тип **(Type)** - наименование оружия.
- Тепло, выделяемое при выстреле **(Heat)** - важная характеристика. По ней можно судить, насколько нагреется робот при выстреле из этого орудия.
- Повреждения **(Damage)** - максимальные повреждения, наносимые данным оружием противнику.
- Дальность **(Range)** - максимальная эффективная дальность стрельбы из данного вида оружия в метрах. Нет смысла, к примеру, стрелять пачками дальних ракет, когда противник еще не вошел в зону их поражения. Либо не долетят, либо не попадут.
- Вес оружия **(Mass).**
- Позиции **(Crit)** - количество места, занимаемого данным оружием внутри корпуса робота в позициях.
- Патроны **(Ammo)** - количество патронов для данного оружия в залпах. Считаются также добавленные патроны.

Спецоборудование (Equipment) - можно включить в комплект поставки различные устройства (всего их шесть штук). Специальный ящик для хранения патронов **(Case)** установлен в роботе постоянно и не может быть убран. Его функция проста - он защищает свое содержимое от взрыва во время ударов и минимизирует повреждения в случае взрыва. Остальные устройства можно включить или выключить по своему желанию. Вот эти устройства:

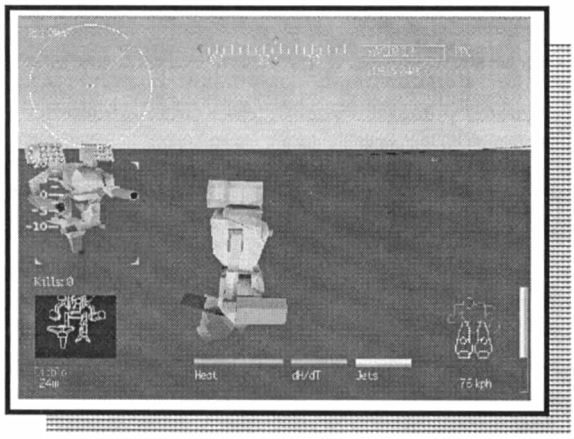
- **MASC** - сигнальный контур ускорения миомеров, который позволяют вашему роботу бегать значительно быстрее в течение короткого отрезка времени, правда, ценой огромного напряжения на скелет, который после достаточно длительного применения может просто-напросто рассыпаться на ровном месте;
- **Right lower arm actuator, Left lower arm actuator** - две "мышцы", позволяющие роботу сгибать руки в локтях. Необходимы лишь для тех машин, которые имеют локтевые сгибы (например, TimberWolf);
- **Right arm actuator, Left Arm actuator** - "кулаки" робота. Их необходимо оставлять лишь на тех моделях, которые "держат" оружие зажатым в кулаках (например: **Nova**). Все четыре двигателя ничего не меняют в весе конструкции, а лишь занимают дополнительное место. По умолчанию они "выставлены" так, как надо. Не убирайте и не добавляйте их - ни к чему хорошему данное действие не приведет (допустим, Rifleman'у двигатели не нужны совершенно - ведь у него даже рук нет).

Проверка жизнеспособности конструкции (Assign Critical) - После того, как вы решите, что закончили проектирование робота, обязательно выберите этот пункт. Перед вами возникнет схематичное изображение робота (по центру), а справа - список оборудования, пока "болтающегося" в воздухе. Все это оборудование необходимо распределить по свободному пространству в корпусе робота. Вам нужно найти пустое место в одной из частей робота и "привязать" свободное оборудование туда. Заодно здесь вы сможете изменить "место приписки" практически любого оборудования (естественно, кабина должна остаться в голове, а "мышцы" - в ногах и руках робота). Конструкция робота проверяется не только на наличие "непривязанных" деталей, но и на суммарную массу, а также максимальный тоннаж робота для текущей миссии. Суммарная масса всех компонентов машины не должна превышать ту, которую выдерживает скелет (иначе он просто развалится под собственной тяжестью). Вы никогда не уговорите механиков превратить Firemoth'a в 100-тонную бронированную гору. Ведь механик - тоже человек, и ему очень неохота отвечать за последствия. Максимальная масса робота зависит, видимо, от заявки, которую ваше командования сделало на миссию. Так что не пытайтесь, взяв более тяжелую конструкцию, чем это предусмотрено в заявке, облегчить ее до такой степени, чтобы она "вошла" в требуемую весовую категорию. Такой трюк у вас точно не пройдет.

Когда список нераспределенного оборудования пуст, то смело выбирайте пункт меню **Save** (записать текущую конфигурацию) и выходите из лаборатории.

Робот состоит из восьми частей, которые вы можете переключать выбором соответствующей части на схеме:

Голова **(Head)** - содержит шесть позиций. Только одна из них может быть заменена. Это то место, в котором по умолчанию содержатся бронелисты, предохраняющие голову. Однако вы, конечно, можете поставить туда что-нибудь другое (например, оружие), а бронелист вынести в другое место. Защищенность головы от этого не уменьшится. Остальные пять позиций занимают: система жизнеобеспечения (две позиции), несъемные охладители (две позиции) и кабина пилота (одна позиция).



Неумолимо приближается смерть

Левая и правая части торса **(Left Torso, Right Torso)** - каждая содержит по двенадцать позиций, только две из которых нельзя заменить - это двигатель. Остальное можно конфигурировать по собственному желанию (не забудьте только оставить там системы охлаждения, так как в руки или ноги их устанавливать нельзя). На самом деле, в торс можно добавить ракетные установки (они будут там очень хорошо смотреться). Неплохо держать в корпусе и боеприпасы - его достаточная защищенность надежно сохранит их от детонации.

Центральная часть торса **(Center Torso)** - в ней расположена основная часть двигателя и гироскопические системы, поэтому отконфигурировать можно только две позиции. Одна из них обычно содержит лист брони, а другая свободна. Туда можно смело "воткнуть" какое-нибудь легкое оружие. Поскольку защита у этой части максимальная, то противнику придется повозиться, прежде чем он уничтожит его.

Левая и правая руки **(Left Arm, Right Arm)** - из двенадцати позиций обычно три занимают плечо и "мышцы", остальные девять можно отконфигурировать (пихайте туда оружие и патроны по максимуму). Имейте в виду только, что руки - одна из наиболее уязвимых в бою частей робота, они бывают уничтожены чаще всего.

Левая и правая ноги **(Left Leg, Right Leg)** - в четырех из шести позиций содержатся сервисные механизмы, еще одну занимает броня, так что у вас для выбора остается только одно "багажное" место, которое можно заполнить патронами или установить туда одно легкое орудие.

После того, как все сделано правильно, и незакрепленных частей нет, выберите пункт меню "записать" **(Save)** - текущая конфигурация робота будет записана. Теперь в списке вариантов вы увидите и "своего" робота.

Оружейные системы, используемые в игре

Все оружие, которое вы можете использовать в игре, подразделяется на два класса: лучевое и огнестрельное. Первый класс отличается тем, что ему не нужны патроны, и заряжается оно от генератора. Но при выстреле из такого орудия выделяется довольно большое количество энергии, в в результате чего робот изрядно нагревается. Если системы охлаждения не справляются, температура начинает расти все больше и больше, и начинаются неприятности. Реактор оснащен аварийным устройством, автоматически отключающим его в случае критического перегрева. Если подавлять аварийное отключение (а такая возможность есть) и играть все время на грани критической температуры, вы подвергаете себя опасности неполадок или даже взрыва реактора или боеприпасов.

Из орудий второго класса вы можете стрелять сколько угодно, почти не опасаясь перегрева, правда, это "сколько угодно" длиться относительно недолго. Когда у вас кончатся патроны, оружие превратится в бесполезный кусок железа, который вам, тем не менее, придется таскать с собой (во время миссии ставшее бесполезным оружие не выкинешь). Так что экономьте патроны. Кроме того, огромное количество боеприпасов, постоянно складированное внутри вашей боевой машины, представляет собой постоянную опасность взрыва. Учитывайте и это тоже.

При создании собственного робота, в зависимости от типа миссии, вам необходимо подобрать оптимальную конфигурацию вооружения (так, чтобы его хватило на выполнение всего задания, и чтобы при ведении залпового огня машина не слишком перегревалась).

Лучевое оружие

Лазер увеличенной дальности (ER Laser) - энергетическое оружие, принцип действия которого основан на преобразовании энергии генератора в поток фотонов высокой мощности (этот процесс происходит в самой пушке), а затем преобразовании этого потока в тепловую энергию на броне вражеского робота. Лазеры выпускаются в трех вариантах:

Вариант	Нагрев при выстреле	Хит-пойнты	Дальность стрельбы	Масса установки	Занимаемое место
Тяжелый (Large)	12 единиц	10	1029 метров	4 тонны	1 слот
Средний (Medium)	5 единиц	7	510 метров	1 тонна	1 слот
Легкий (Small)	2 единицы	5	255 метров	500 кг	1 слот

ПРИМЕЧАНИЕ: *Хит-пойнтами здесь и в дальнейшем будет называться повреждение брони врага при точном попадании. Каждая часть робота имеет какое-то их количество. Когда попадания снимают все хит-пойнты, она отваливается или взрывается. Так что хит-пойнты приведены лишь в целях сравнения различных моделей оружия.*

Нетрудно заметить, что чем тяжелее лазер, тем выше у него дальность стрельбы (что совершенно непонятно, ведь обычный лазерный луч летит по прямой, пока его не остановит какое-либо препятствие), и выше мощность. За это приходится платить огромным выделением тепла, с которым едва могут справиться охлаждающие системы робота. Поэтому не слишком увлекайтесь постановкой только тяжелых лазеров на борт вашего робота. Лучше всего скомбинируйте один (ну, максимум, два) тяжелых лазера с несколькими средними (может быть, тогда вам повезет больше).

Протонно-плазменная пушка (ER PPC) - самое мощное оружие, которым возможно укомплектовать боевого робота в 31 веке (мощнее его только ракетная установка на 20 ракет, и то только в том случае, когда все ракеты поразят цель).

Выпускается единственная модификация данного вооружения. При выстреле выделяет 15 единиц тепла, наносит максимальный ущерб врагу в размере 15 хит-пойнтов, прицельная дальность составляет 746 метров. Весит такая машинка 6 тонн и занимает 2 слота. Как видно из характеристик, эта пушка практически идентична тяжелому лазеру по всем показателям (за исключением мощности), но скорость полета плазменного шара гораздо ниже, чем у лазерного луча, поэтому попасть из нее гораздо труднее. Зато если попадаешь, то противник может заказывать себе деревянный бушлат. Все-таки эту штуку лучше использовать совместно с самонаводящимися ракетами для того, чтобы избежать перегрева реактора и корпуса. Есть и еще один недостаток - низкая скорость перезарядки (ниже, чем у ракет). Поэтому, выстрелив из нее, переключайтесь на другое оружие, пусть даже менее мощное, чтобы поддерживать приемлемую плотность огня.

Импульсный лазер (Pulse Laser) - модификация лазера увеличенной дальности. В отличие от последнего, он стреляет короткими высоко энергетическими импульсами с высокой частотой следования. Данная модификация внесена для уменьшения нагрева орудия во время стрельбы (между вспышками проходит некоторое время, за которое устройство успевает худо - бедно остыть). Однако, подобное нововведение не обошлось без потерь. Сократилась прицельная дальность стрельбы, да и суммарная мощность выстрела упала довольно значительно (на целых два пункта), а масса лазера увеличилась более чем втрое. Тем не менее, орудие довольно полезное, к тому же выпускается в трех модификациях:

Вариант	Нагрев при выстреле	Хит-пойнты	Дальность стрельбы	Масса установки	Занимаемое место
Тяжелый (Large)	10 единиц	10	815 метров	6 тонн	2 слота
Средний (Medium)	4 единицы	7	408 метров	2 тонны	1 слот
Легкий (Small)	2 единицы	3	204 метра	1 тонна	1 слот

Исходя из характеристик данного оружия, можно предположить, что его можно использовать вместе с любыми другими устройствами уничтожения. Поскольку в коротком импульсе выбрасывается большая мощность, то это оружие хорошо использовать для отрывания противнику рук-ног (только подпустите его поближе).

Баллистическое оружие

Гауссова пушка (Gauss Rifle) - самое тяжелое баллистическое оружие. Создатели "Гауссовой пушки" решили, что в свое время пушки были весьма неплохим изобретением, и неплохо бы их применить на боевых роботах (естественно, немного доработав).

Доработка состояла в том, что в стволе были поставлены магнитные ускорители, а снаряд был выполнен в форме стальной болванки весом несколько десятков килограмм (и больше никакого пороха или других взрывчатых веществ). На момент выхода из ствола кусок стали разгоняется до первой космической скорости и сметает все, что попадается ему на пути. К сожалению, не на каждый робот можно установить такое орудие - уж очень оно громоздкое, хотя и чрезвычайно выгодное с точки зрения выделения тепла.

При выстреле выделяется 1 единица тепловой энергии, максимальные повреждения, наносимые противнику, составляют 15 пунктов. Оно имеет огромную дальность стрельбы (1820 метров), правда, прицельная дальность не превышает пары сотен метров. Совсем не радует тот факт, что вес всего устройства - 12 тонн, и занимает оно 6 слотов. В комплекте поставляется всего 8 снарядов (а это достаточно мало для реальной битвы). Это ружье можно скомбинировать только с легким вооружением (иначе вы рискуете выйти за границы предельной массы вооружения для среднего робота).

Очень неплохо смотрится комбинация с лазерами средней или малой мощности. Использовать его хорошо только на ближних дистанциях для отрывания противнику "ног" или уничтожения бронетехники (наверное, помните: " вот в танк ударила болванка, в огне погиб весь экипаж...").

Пулемет (Machine Gun) - крупнокалиберный пулемет, сродни авиационному (и больше никаких наворотов). Против робота это не оружие (конечно, если долго стрелять в одно место, то можно слегка помять броню). Но это оружие берется с собой совсем не для уничтожения вражеских двуногих бронированных машин. Вокруг бродит куча "мишеней", на которые просто жалко тратить ракеты (все равно, что из пушки по воробьям), а лазерные лучи оставят лишь кучку пепла. Легкие командные машины, турели и даже БТР'ы и танки - вот цели для пулемета. Огромным преимуществом является то, что эта "машинка" при стрельбе вовсе не выделяет тепла, наносит врагу по 2 хит-пойнта за один выстрел. Не отличается дальнобойностью (175 метров). Зато и весит мало - всего 250 килограмм, занимает один слот и имеет в обойме 200 патронов (весьма внушительное количество). Существует мнение, к примеру, что свосьмеренные пулеметы являются довольно грозным оружием по истреблению легких роботов. В любом случае, есть простор для экспериментов.

Автопушки (LB/X AC и Ultra AC) - два похожих класса орудий. Имеют среднюю прицельную дальность. Всего выпускается 8 типов автопушек, причем, чем тяжелее орудие (соответственно, тяжелее снаряд), тем на меньшую дальность оно способно стрелять.

На самом деле, автопушки класса **Ultra** занимают в корпусе робота несколько меньше места, чем обычные, правда, у тяжелых орудий выделение тепла больше, да и дальность стрельбы у них слегка ниже. Так что решайте - либо экономить место для другого вооружения или снарядов, либо меньше опасаться перегрева во время сражения и немного дальше стрелять.

Обычные автопушки:

Вариант установки	Нагрев при выстреле	Хит-пойнты	Дальность стрельбы	Масса установки	Занимаемое место	Количество обойм
LB 2-X AC	1 единица	2	800 метров	5 тонн	3 слота	45
LB 5-X AC	1 единица	5	700 метров	7 тонн	4 слота	20
LB 10-X AC	2 единицы	10	600 метров	10 тонн	5 слотов	10
LB 20-X AC	6 единиц	20	450 метров	12 тонн	9 слотов	5

Автопушки класса "Ultra"

Вариант установки	Нагрев при выстреле	Хит-пойнты	Дальность стрельбы	Масса установки	Занимаемое место	Количество обойм
Ultra AC/2	1 единица	2	700 метров	5 тонн	2 слота	45
Ultra AC/5	1 единица	5	600 метров	7 тонн	3 слота	20
Ultra AC/10	3 единицы	10	500 метров	10 тонн	4 слота	10
Ultra AC/20	7 единиц	20	400 метров	12 тонн	8 слотов	5

Ракеты

Ракеты бывают трех классов:

Дальние с самонаведением (LRM). Они обладают относительно небольшой убойной силой (1 хит-пойнт на ракету), зато далеко летят и практически все "находят" свою цель. Летят они на 1000 метров.

Ближние неуправляемые (SRM). За счет того, что из них убрали систему наведения, мощность заряда возросла вдвое, но при этом стрелять надо практически в упор (иначе почти все ракеты пролетят мимо). Дальность действия такой ракеты составляет 500 метров. При этом наводиться на цель надо поточнее и, если что, стрелять с упреждением. Если враг "прет" прямо на вас, то выпускайте ракеты только тогда, когда перекрестие прицела станет красного цвета (это своего рода засекатель, который отслеживает момент, в который все неуправляемое оружие нацелено на врага).

Ближние самонаводящиеся (Streak SRM). Систему наведения в них установили (при этом не пожертвовав убойной силой - 2 хит-пойнта на ракету). Правда, такой "финт ушами" не прошел бесследно - масса ракеты, а, соответственно, и установки, возросла вдвое (что весьма критично). Оба типа ближних ракет имеют максимальную дальность полета 500 метров. Для всех ракетных установок одного класса используются похожие ракеты, которых прилагается по 100 штук к каждой РУ ближнего боя и по 120 - к каждой РУ дальнего боя.

Ракетные установки дальнего действия:

Вариант	Масса установки	Занимаемое место	Нагрев	Количество ракет в залпе
LRM-5	1 тонна	1 слот	2 единицы	5
LRM-10	2,5 тонны	1 слот	4 единицы	10
LRM-15	3,5 тонны	2 слота	5 единиц	15
LRM-20	5 тонн	4 слота	6 единиц	20

Ракетные установки ближнего действия:

Неуправляемые:

Вариант	Масса установки	Занимаемое место	Нагрев	Количество ракет в залпе
SRM-2	0,5 тонн	1 слот	2 единицы	2
SRM-4	1 тонна	1 слот	3 единицы	4
SRM-6	1,5 тонны	1 слот	4 единицы	6

Управляемые:

Вариант	Масса установки	Занимаемое место	Нагрев	Количество ракет в залпе
Streak SRM-2	1 тонна	1 слот	2 единицы	2
Streak SRM-4	2 тонны	1 слот	3 единицы	4
Streak SRM-6	3 тонны	2 слота	4 единицы	6

Описание моделей роботов

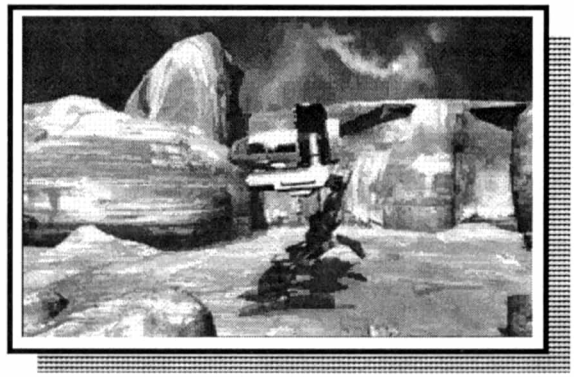
Играя за каждый клан, вы можете выбрать себе одну из пятнадцати стандартных моделей боевых машин (вообще ваш выбор зависит от того, какова предельная масса робота для данной миссии). Их масса варьирует от 19 тонн (это сверхлегкие роботы, пригодные разве что для разведки или боев с такими же легкими роботами) до 100 тонн (бронированные гиганты, способные противостоять массированной вражеской атаке, могут справиться с несколькими более легкими машинами и не получить при этом сколь-нибудь серьезных повреждений). Все вооружение приведено для стандартных конфигураций.

Огненный Мотылек (Firemoth) - самый легкий робот. Максимальный вес, который способен выдержать его скелет, не превышает 20 тонн. Он очень легко бронирован и имеет мало вооружения, зато умеет быстро бегать (при стандартной гравитации развивает скорость до 172 километров в час). Лучше всего использовать его, как разведывательный робот (для битвы он явно не подходит). Вооружен двумя дальнобойными лазерами средней мощности и двумя ракетными установками малой дальности. Прыгать он не умеет.

Лисенок (Kit Fox) - относится к классу легких роботов. При максимальной массе в 30 тонн, ферроволоконная броня весит 4 тонны. Оборудован мощным двигателем, что позволяет ему бегать со скоростью до 108 километров в час. Вооружен он автопушкой, импульсным и дальним лазерами и комплектом самонаводящихся ракет ближнего действия. К сожалению, стандартная модель не оборудована прыжковыми двигателями, и поэтому взбираться в горы даже при такой массе - занятие для него весьма непростое. Этого робота можно использовать и как разведчика, и как полноценную боевую машину.

Благодаря ракетным установкам и хорошей маневренности, он особенно эффективен в ближнем бою.

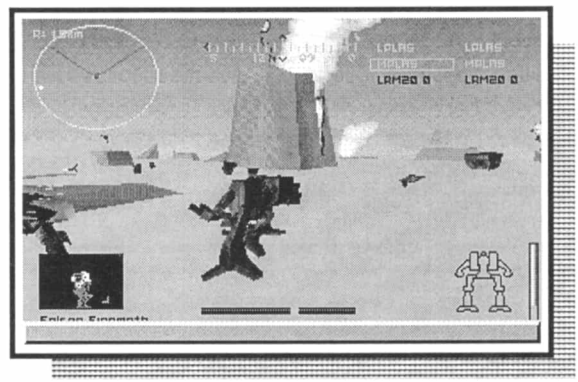
Дженнер-2С (Jenner 2C) - несмотря на то, что это довольно легкий робот (максимальная масса 35 тонн), он является хорошей боевой машиной. Он легко бронирован (от общего веса броня составляет 4 тонны), зато имеет прыжковый двигатель, что позволяет ему преодолевать значительные препятствия. По ровной местности он способен бегать со скоростью 151 километр в час. Стандартная модель очень хорошо вооружена. На нем установлены две ракетные установки ближнего радиуса действия и ракеты с самонаведением. В сочетании с приземистой конструкцией корпуса, он становится крайне опасным для противника в ближнем бою, хотя на дальних



Секундная передышка, и снова - в огонь сражения

дистанциях его можно очень легко уничтожить. Из-за своих скоростных характеристик он может использоваться и как разведчик. Вообще, Jenner является довольно универсальным роботом.

Нова (Nova) - средний робот. Имеет максимальную массу 50 тонн. Его создатели пожертвовали броней ради скорости и вооружения. По прямой он способен развивать до 108 километров в час. Имеет прыжковые двигатели (представьте себе, как такая махина взлетает в воздух и преодолевает одним махом несколько сотен метров).



По полю идут боевые машины, трепещет земля, и дымятся руины

Стандартная конструкция вооружена исключительно лучевым оружием. Семь средних лазеров увеличенной дальности, два мощных импульсных лазера и один легкий дальний лазер представляют очень серьезную опасность для любого противника на средних и средне-дальних дистанциях, зато в ближнем бою он не так эффективен, как хотелось бы. Но на то у него и поставлены прыжковые двигатели, чтобы подальше отпрыгнуть от противника и расстрелять его издали.

Штормовой Ворон (Stormcrow) - средний робот с максимальной массой 55 тонн. Оснащен двигателем, который позволяет ему бегать со скоростью до 108 километров в час. Прыжковый двигатель отсутствует, да это и не нужно, как разведчика его использовать нежелательно из-за высокого роста. Еще одна причина, почему его не нужно оснащать прыжковым двигателем - довольно легкая броня (9,5 тонны). Если в прыжке по нему кто-нибудь выстрелит, то приземлиться эта машина, скорее всего, уже не сможет или приземлится, получив очень тяжелые повреждения.

Максимальный вес бортового вооружения 23 тонны, хотя этот предел никогда не достигается (если навесить оружия по максимуму, то для избежания перегруза придется полностью отказаться от брони). Стандартный вариант робота укомплектован для сражения на дальних дистанциях (его скорость позволяет выдерживать постоянное расстояние между ним и противником). В комплект входят все три типа дальнобойных лазеров. Поскольку этот вид оружия при стрельбе выделяет очень много энергии, то использовать все пушки одновременно не представляется возможным из-за опасности быстрого перегрева. Эту машину хорошо применять для сражений один на один с роботом такого же класса.

Бешеный Пес (Mad Dog) - средний робот, имеющий максимальный вес до 60 тонн. Хорошая компоновка шасси позволяет ему удерживать равновесие в самых безвыходных ситуациях. Двигатель у него достаточно легкий, поэтому он может развивать максимальную скорость только до 86 километров в час по ровной поверхности. Достаточно легко бронирован (стандартная модель защищена всего лишь 8,5 тоннами брони) и не имеет прыжковых двигателей.

Зато вооружен очень неплохо для борьбы с противником на любых дистанциях. Тяжелые самонаводящиеся ракеты, выпущенные из двух ракетных установок, могут издали "достать" врага и если не вывести его из строя, то нанести тяжелые увечья. А на близком расстоянии нет ничего более эффективного, чем пара мощных импульсных лазеров. Если вам грозит перегрев, то с мощных лазеров можно перейти на средние (при выстреле они выделяют гораздо меньше тепла, а на таком расстоянии и от них повреждения могут быть достаточно значительными). Против тяжелого робота весом 100 тон на такой машине идти глупо, зато в бою против средних роботов он смотрится очень хорошо.

Вурдалак (Hellbringer) - переходная стадия между средними и тяжелыми роботами. Весит он 65 тонн. Из них только 8 тонн занимает броня, так что можно сказать, что бронирован он достаточно легко. Хотя двигатель у него достаточно мощный, но благодаря своей массе он может развивать предельную скорость до 86 километров в час. Естественно, что ни о каких прыжках речи быть не может, потому что вооружен он внушительно. Общий вес оружия составляет 24 тонны (почти половина от веса робота). Две протонно-плазменные пушки, две ракетные установки с самонаводящимися ракетами ближнего действия, три импульсных лазера, две автопушки составляют огромную силу и могут уничтожить любого противника в пределах видимости. Залп из всех орудий на средней дистанции при удачном попадании разносит кого угодно на куски. В общем, крутая "зверюга", жаль только, что бегает не так быстро, как хотелось бы.

Снайпер-2 (Rifleman-2) - среднетяжелый робот. Весит 65 тонн. Имеет весьма выразительную конфигурацию корпуса с "тарелкой" на голове. Ферроволоконная броня, целиком покрывающая его корпус, весит аж 11 тонн, что говорит о его хорошей защищенности. Мощный мотор едва тянет тяжеленное туловище, поэтому все, чего можно от него добиться при стандартной гравитации - это 54 километра в час по ровной дороге.

Вооружен он также слабо. Стандартная модель содержит всего лишь четыре тяжелых дальних лазера - мощь довольно внушительная, но не для такой громадины. Казалось бы, это не робот, а ошибка природы, если бы не одно обстоятельство - он умеет прыгать. Три прыжковых двигателя способны переносить робот по воздуху на большие (порядка нескольких сотен метров) расстояния, а отличные гироскопические стабилизаторы позволяют поддерживать высокое тело в вертикальном положении во время полета. Пожалуй, лучше всего такой робот подходит для внезапного нападения из-за угла и точных ударов издалека (такой "боец невидимого фронта").

Капитулятор (Summoner) - машина относится к классу тяжелых. Ее максимальная масса 70 тонн (нижний предел тяжелого класса). Хотя в стандартной модели всего три вида вооружения, однако они поражают своей мощью. Автопушка (самого большого калибра из всех имеющихся) обеспечивает хорошую убойную силу и скорострельность на ближних дистанциях, протонно-плазменная пушка сильна на всех расстояниях и одним выстрелом может довольно хорошо повредить противника а дальнобойные ракетные установки, заряженные ракетами с самонаведением и выпускающие за раз каждая по 15 ракет, способны поразить противника на расстоянии до 1 километра, нанеся тому сильные повреждения или полностью уничтожив. Самый новейший и мощный двигатель способен придать этому роботу скорость до 86 километров в час.

Матерый Волк (Timber Wolf) - тяжелый робот. Весит 75 тонн. Основная масса приходится на вооружение (в стандартной модели оно весит 23 тонны). Бронирован он достаточно средне (12 тонн), хотя для изготовления бронелистов применены ферроволоконные материалы. Вооружен он пятью разнородными дальнобойными лазерами, двумя автопушками, импульсным лазером и двумя ракетными установками дальнего действия. Двигатель способен развивать скорость до 86 километров в час. После длительных экспериментов было установлено, что это чуть ли не самая лучшая конструкция в игре.

О его модификациях следует сказать особо. Их имеется четыре. Две из них (варианты "A" и "B") вооружены исключительно энергетическим оружием, что не очень-то хорошо. Вариант "C" имеет смешанное вооружение, но, опять же, в его арсенале отсутствуют такие полезные вещи, как самонаводящиеся ракеты, и сражаться эффективно такая машина может лишь на коротких дистанциях. Четвертый альтернативный вариант "D" вооружен преимущественно ближними самонаводящимися ракетами. В такой комплектации лучшее применение для робота - сражение на средних дистанциях.

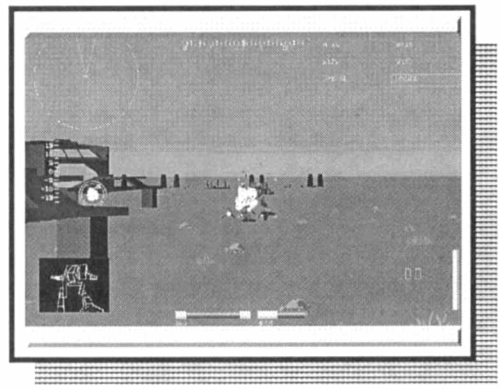
Гаргойл (Gargoyle) - относится к классу тяжелых роботов. Можно с уверенностью сказать, что он обладает самыми средними показателями в своем классе. Весит он 80 тонн. Бронирован не то, чтобы очень хорошо, но и не плохо (масса брони - 11 тонн). Стандартная модель вооружена двумя средними автопушками, двумя ракетными установками ближнего радиуса действия и одним легким лазером. Данный робот, исходя из концепции вооружения, наиболее эффективен в ближнем бою (для стрельбы на большие расстояния у него просто нет оружия). Как и большинство тяжелых роботов, он способен передвигаться со скоростью до 86 километров в час. Он, наверное, подошел бы для уничтожения танков и живой силы противника, жаль только, что таких миссий в самой игре нет.

Боевой молот-2С (WarHammer-2C) - тяжелый робот с максимальным весом до 80 тонн. Стандартная модель оснащена не самым мощным двигателем, который может разгонять машину лишь до 75 километров в час. Защищен достаточно хорошо (общий вес брони 12 тонн). Отличается мощным оружием многоцелевого назначения. В комплект поставки входят: две тяжелые протонно-плазменные пушки, пять лазеров увеличенной дальности и одна ракетная установка ближнего действия с самонаведением на цель. Общая масса оружия для стандартной модели - 23 тонны.

Мародер-2С (Marauder-2C) - по мнению некоторых специалистов - самый "крутой" из тяжелых роботов. Один его вид призван наводить ужас на окружающих. Широко расставленные громадные лапы, способные топтать пехоту и танки противника, вынесенная далеко вперед кабина, благодаря чему робот способен стрелять практически себе под ноги, небольшой "рост" - все это являет собой последние достижения инженерной мысли кланов.

Под стать своему виду и вооружение. На стандартную модель навесили три протонно-плазменные пушки, два импульсных лазера огромной убойной силы и четыре лазера увеличенной дальности. Все это можно использовать в залповом огне (охладители у "Мародера" достаточно мощные, чтобы справиться с таким перегревом). При относительно невысокой скорости (75 километров в час) он обладает очень хорошей маневренностью. Весит вся эта конструкция 85 тонн, из которых масса брони составляет 11,5 тонны. Этого робота хорошо использовать для превращения небольшого участка поверхности планеты в огненный ад.

Боевой Сокол (WarHawk) - несмотря на название, этот робот представляет собой бронированную груду металла весом до 85 тонн. Тяжелая ферроволоконная броня весит 13 тонн и занимает довольно много места в корпусе. Мощнейший двигатель едва-едва справляется с такой массой, в результате чего робот может развивать максимальную скорость 75 километров в час. О его силе говорит еще и то, что одного вооружения в стандартной конфигурации 30 тонн. На него умудрились навесить четыре протонно-плазменные пушки, две ракетные установки средней дальности, лазер увеличенной дальности и импульсный лазер.



Враг уже почти отбегался

Бешеный Волк (Dire Wolf) - Самый тяжелый из всех роботов. Его масса достигает 100 тонн. Толстая броня весом 19 тонн способна защитить его от чего угодно (попадания из лазера ему практически не страшны), а двигатель последней модели (самый мощный и, соответственно, самый тяжелый) способен разогнать такую гору стали до скорости 54 километра в час (чего уж говорить - не самый скоростной вариант). Недостаток скорости искупается вооружением, масса которого в стандартной модели составляет 41 тонну. Он вооружен восемью (!) мощными импульсными лазерами, автопушкой и ракетной установкой. С одного залпа может превратить более легкого противника в груду дымящихся обломков. А ногами он может без проблем топтать бронетехнику противника. Отличный робот, жаль, что повоевать на нем вам придется только в последних двух миссиях.

Немного об альтернативных конфигурациях роботов

Альтернативные конфигурации отличаются от стандартных исключительно набором оружия. Если в стандартной конфигурации присутствуют ракеты, то в альтернативных большую часть вооружения составляют лазеры, и наоборот. Так что выбор всегда остается за вами. Однако альтернативными конфигурациями увлекаться не стоит - редко в них можно найти что-либо стоящее.

Вид из кабины

Все, что вы видите перед собой во время выполнения миссии, называется “видом из кабины”. На самом деле вы смотрите на мир не через толстое бронированное стекло (ни одно стекло не выдержит удара лазера, а тем более попадания пушечного снаряда). Кабина целиком закрыта толстым слоем брони, на которую с внутренней стороны установлены мониторы. Камеры, установленные снаружи, передают картину окружающего мира. Такой способ видения мира гарантирует наибольшую безопасность пилоту.

(Впрочем, мы не уверены насчет мониторов. Возможно, вся информация передается напрямую в мозг через нейрошлем.) К тому же в игре применена технология "виртуальной" кабины. То есть вы можете поворачивать голову (именно свою, а не робота) и осматривать местность по бокам от вас. Правда, в этом случае прицел все равно останется в исходном положении. Так что все происходящее сильно напоминает виртуальный шлем. На эту картинку накладывается служебная информация, весьма полезная во время сражения.

Слева вверху расположен **радар**. На нем отображаются все объекты (синим цветом свои, красным - чужие, желтым - навигационные точки). Объект, захваченный системой наведения, отмечается крестиком соответствующего цвета. Изображение на радаре можно масштабировать. В начале миссии рекомендуется использовать самый дальний, 2-километровый режим, для обнаружения врагов на максимальном расстоянии. Можно также развернуть радар на целый экран, если хочется.

Наверху по центру расположена **линейка компаса**, которая, впрочем, не очень нужна, за исключением того, что на ней в виде стрелочки отображается направление на следующую навигационную точку (впрочем, не всегда. Если системой наведения захвачен объект, причем неважно - свой или чужой, то стрелочка будет указывать направление на него). Правее нее расположен **список оружия**. Он рассортирован в две колонки для правой и левой частей робота соответственно. Названия орудий могут выделяться цветами: цвет группы - оружие готово к бою, красный - оружие заряжается, черный - либо у орудия кончились заряды, либо оно неисправно (его уничтожили). Прямоугольник вокруг названия указывает, какое орудие является выбранным на данный момент. Если вы сгруппировали орудия (о том, как это сделать, смотри "клавиши управления"), то цвет названия орудия будет зеленым для первой группы, белым для второй и желтым для третьей.

Ровно по центру экрана расположен **общий прицел** всех оружейных систем. Пожалуй, это самая полезная вещь на всем главном экране. Он может принимать два вида - прицел для неуправляемого оружия и прицел для самонаводящихся ракет. Первый имеет форму окружности. Если орудия "смотрят" в никуда, то эта окружность - зеленого цвета. Когда прицел наведен на любую часть робота, и он к тому же находится в пределах досягаемости выбранного орудия, он приобретает красный цвет. Если в этот момент вы выстрелите, то наверняка попадете. Прицел для самонаводящихся ракет имеет форму квадратика. Если ни одна из машин или построек (как своих, так и чужих) не захвачена системой наведения, то прицел имеет зеленый цвет. Стрелять в этом случае бесполезно - ракеты полетят по прямой. Та же ситуация происходит и тогда, когда объект, захваченный системой наведения, вне приделов досягаемости ракет. Как только цель вошла в зону поражения, прицел сначала становится желтым (ракеты наводятся), а затем красным (ракеты навелись). Теперь можно стрелять. Цель, захваченная системой наведения, выделяется на главном виде красными (если чужая) или синими (если своя) угловыми скобками. На радаре точка цели превращается в крестик (синий - свой, красный - чужой).

Посередине слева находится **линейка высотомера.** Ее показания отличаются от нуля только тогда, когда ваш робот совершает прыжок. Отградуирована она через 2,5 метра.

В левом нижнем углу находится целевой монитор. На нем отображается силуэт захваченной цели в контурном виде. Цветами выделяются ее повреждения: синий - повреждений нет, желтый - легкие повреждения, красный - тяжелые повреждения, черный - фрагмент уничтожен.

Всю нижнюю границу экрана занимают три указателя - линейки: левая - **величина нагрева реактора** (синий цвет - нет перегрева, желтый - средний перегрев, красный - критический перегрев), средняя - **скорость нагрева или остывания реактора**, правая - **запас энергии для прыжковых двигателей** (зеленый цвет). Последний указатель появляется только в том случае, если на вашей машине установлен прыжковый двигатель. Он указывает количество энергии для ускорителей. Изначально ускорители заполнены до предела. Однако, по мере их работы, энергия расходуется. Когда она кончается, ваш робот не может больше использовать реактивные двигатели. Теперь надо дождаться, пока накопится хоть немного энергии (а этот процесс занимает довольно много времени).

Справа внизу находится **универсальный дисплей**, на котором по умолчанию нарисована схема вашего робота и цветами отмечены повреждения, но можно переключиться и в другие режимы, менее, впрочем, полезные. Справа от него находится **индикатор тяги**. Чем она выше, тем больше зеленый столбик на этом указателе (в случае, когда робот движется вперед). Если дать реверс тяги, то столбик будет "расти" вниз. Под универсальным дисплеем расположен **спидометр**. Его назначение пояснять не нужно.

Это должен знать и уметь каждый!
(Инструкция по эксплуатации боевого робота)

Внимательно прочтите этот раздел, прежде чем садиться за "штурвал" двуногой машины смерти. Все полученные знания желательно отработать на тренажере, прежде чем идти в "последний смертный бой". В данном разделе также приведены тактические советы по использованию управления в бою.

Для того, чтобы управлять движением любого боевого робота, надо знать всего несколько клавиш:

Пилотирование

[1]....[0] - установка уровня тяги двигателя. В зависимости от тяги, меняется скорость вашей машины (строго говоря, скорость зависит еще от нескольких факторов, вроде гравитации или наклона местности, по которой вы идете).

[1] - сбрасывает тягу на ноль, [0] - устанавливает тягу на максимум.

[+] / [-] - увеличение / уменьшение тяги на один дискрет.

Нажатие клавиши [-] при максимальной тяге соответствует нажатию клавиши [9]. Эти клавиши очень полезны, когда в "запарке" боя вам надо быстро подкорректировать радиус разворота вашей машины.

[BACKSPACE] - реверс тяги. Если вы подошли слишком близко к противнику, стреляете в него, а он не хочет умирать, то лучше начать понемногу отходить, продолжая вести огонь. Реверс тяги как раз и приводит к желаемому результату (он запускает ноги на движение в обратную сторону). Учтите, что это происходит не мгновенно. Робот должен сначала сбросить скорость, а уже потом включить задний ход. Заметим, что назад робот движется существенно медленнее, чем вперед, так что у противника гораздо больше шансов попасть в вас при таком способе отступления.

[←] / [→] - поворот налево / направо. Для роботов с различной маневренностью и на разной скорости радиус разворота будет различным (примите это к сведению). Чем медленнее движется робот, тем лучше он поворачивает.

[↑] / [↓] - наклонить корпус робота. Некоторые модели способны так сильно поднимать или опускать кабину, что вы можете вести прицельный огонь по целям, находящимся прямо над вами, или тем которые бегают между ног вашего робота. Тут работает принцип авиационного штурвала. Если вы нажмете стрелку "вниз", то робот "задерет" голову вверх, и наоборот.

[<] / [>] или белые [End] / [Page Down] - поворот корпуса влево / вправо. Это - основной метод точного наведения прицела, особенно на большом расстоянии в условиях максимального приближения. Ведь с помощью только ног довольно трудно навести постоянно дергающийся прицел. Один из самых удобных способов атаковать противника и при этом оставаться для него "тяжелой" мишенью - повернуть голову в его сторону и начать описывать вокруг него круги на максимальной тяге. При некоторой тренировке вы сможете добиться того, что при стрельбе по врагу у вас будет всегда упреждение ноль, а вот ему придется поворачиваться вслед за вами и вести огонь с постоянно меняющимся упреждением (попасть в такой ситуации очень затруднительно).

[M] - центровка ног относительно корпуса. Вы повернули голову в сторону и увидели, что на вас несется какой-то сумасшедший робот (естественно, вражеский). Не отступать же в подобной ситуации. Поверните ноги по направлению прицела и немедленно бросайтесь в лобовую атаку. Возможно, вы победите.

[/] - центровка корпуса относительно ног. Если вы долго "вертели" головой вправо / влево и вдруг захотели посмотреть, что творится по ходу движения (всякие бывают странности), воспользуйтесь этой клавишей.

Numpad [5] - отцентровать и корпус и взгляд пилота по направлению движения. Совершенно необходимая клавиша. Когда вы начинаете понимать, что окончательно не понимаете, куда вы смотрите и за чем идете, жмите ее.

Реактивные ускорители

J - включение прыжкового двигателя на подъем. Еще один способ уйти от разящих "стрел" врага. Вы идете на него "в лоб" и прыгаете, внезапно оказываясь позади него. Используя те же двигатели, мгновенно разворачиваетесь и даете полный залп в спину (там у него самое слабое место)! Успех гарантирован. Если вы прыгнете на голову врагу (но это довольно сложно), то можете повредить или даже разрушить его кабину (зависит от вашего веса). Правда, ваши ноги тоже пострадают довольно сильно. Прыжок также удобно использовать для преодоления препятствий (хотя на планетах с большой силой тяжести вы вряд ли сможете прыгнуть выше, чем на пять метров). Будьте осторожны при приземлении. При падении с большой высоты можно повредить ноги. Так что спускайтесь, слегка притормаживая падение.

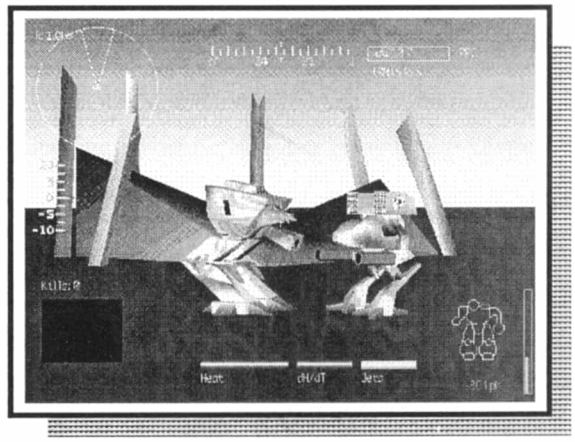
В прыжке вы тоже отнюдь не беспомощны. Игрок, научившийся правильно маневрировать с помощью реактивных двигателей, получает очень большое преимущество, поэтому постарайтесь освоить эту маленькую серую клавиатуру прямо над стрелками.

Серые Insert / Page Up - включение боковой тяги (вправо / влево без изменения ориентации). Когда вы находитесь в воздухе, вполне вероятно, что кто-нибудь из врагов захочет по вам пострелять. С помощью боковой тяги очень удобно "уходить" от ракет (иногда даже от самонаводящихся, если уметь) и от летящей в вас плазмы.

Серые Delete / Page Down - разворот на реактивных двигателях. В полете вы не можете развернуться обычным способом (ноги ведь болтаются в воздухе). Кроме того, реактивный разворот гораздо быстрее обычного (фактически, это вращение вокруг вертикальной оси). Развернувшись в полете, вы можете нанести удар врагу в спину еще до того, как коснетесь земли.

Серые Home / End - тяга вперед / назад. Хотя в прыжке вы и так двигаетесь по инерции в ту сторону, в которую шли, однако иногда надо либо ускорить горизонтальный полет, либо поменять вектор скорости на другой или даже противоположный. При включении этого вида тяги вы перестаете набирать высоту и летите горизонтально с максимальной скоростью. Очень удобно для быстрого перемещения прямо у поверхности земли (например, если требуется кого-то догнать).

Имейте в виду! Чтобы использовать реактивные маневры, вам не надо находиться высоко в воздухе, это можно делать прямо на поверхности. В прыжке, как и на земле, работают клавиши поворота кабины.



После боя можно обменяться свежими новостями

Стой! Стрелять буду! (клавиши управления огнем)

Изначально все орудия стреляют по отдельности, однако неплохой идеей является сгруппировать их по скорости зарядки, или по дальности, или по принципу выделения тепла, или по какому-нибудь еще. Чтобы, к примеру, лазеры вели огонь с автопушками, ракеты с ракетами, гауссовки - с плазменными излучателями. В процессе выполнения миссии можно всегда перераспределить оружие между группами, т.е. это не жесткая привязка. Лучше, правда, выбрать для этого моменты относительного затишья.

Левый Enter или *белый* Delete - переключение на следующее оружие. Рамка в списке вооружения перескакивает на следующее название. Таким образом часто настраивают группы перед боем и переключаются между ними в бою.

Shift + 1...3 - добавить текущее орудие (подсвеченное прямоугольником в списке оружия) к группам 1, 2 или 3 соответственно. Каждая группа выделяется в списке оружия своим цветом (первая группа - зеленым, вторая - белым, третья - желтым).

Следующие 3 клавиши расположены прямо над цифровой клавиатурой:

Num Lock - огонь всеми орудиями первой группы. Работает только в том случае, если в группу определено хотя бы одно орудие.

Серый / - огонь второй группы орудий.

Серый * - огонь третьей группы орудий.

Space или *правый* Enter - выстрел. Если в данный момент включен залповый огонь, будет произведен одновременный выстрел из всех орудий активной группы, которые в данный момент могут стрелять. Если включен одиночный режим, то выстрелит одно орудие активной группы, и курсор перескочит на следующее, и будет по мере ведения огня переключаться, но только внутри активной группы. Чтобы активировать другую группу, надо либо выстрелить из нее одной из вышеописанных трех клавиш, либо вручную переключить с помощью клавиши *левый* Enter.

\ - включить/выключить залповый огонь. Надо учитывать, что при стрельбе залпом выделяется очень много тепла, и перед вторым/третьим выстрелом следует немного подождать. Зато и повреждения от точного попадания залпом могут быть огромными. Одиночную же стрельбу можно вести практически бесконечно (курсор будет автоматически переключаться между орудиями), и это удобно в случае, когда невозможно точно прицелиться, но такой режим не обеспечивает максимальной эффективности огня. Еще одна тонкость заключается в том, что время перезарядки у разных орудий различно и второго полного залпа может просто не получиться (ракеты и гауссовки заряжаются гораздо медленнее лазеров).

После первого залпа можно перейти на одиночную стрельбу (когда нет времени ждать, пока зарядятся все орудия). Конечно, можно стрелять, не дожидаясь полного восстановления всех "стволов", но, во-первых, выстрел будет не столь эффективным, а во-вторых, выделенная энергия при повторном залпе (преимущественно из лучевого оружия) способна запросто перегреть ваш робот (сработает система защиты от перегрева).

K - сбросить боеприпасы у выбранного орудия. Когда вам сильно повредили какую-то из частей "тела", в которой, как вы знаете, хранятся боеприпасы, полезно сбросить их, чтобы не получить дополнительные повреждения в случае их взрыва. Таким образом, вы сохраните хотя бы лучевое оружие.

Система целеуказания, основы наведения:

T / R - перебор по порядку всех. Первая клавиша перебирает все цели, начиная с самой дальней, а вторая - с самой ближней. Надо учитывать, что в этой игре целями являются все объекты (в том числе и свои), и перебор всегда начинается со своих целей (если они есть на радаре).

E - выбрать в качестве цели ближайшего противника (свои в счет не берутся).

F - выбрать в качестве цели своего напарника. Очень удобно, чтобы посмотреть и оценить его повреждения. Будьте осторожны и не стреляйте самонаводящимися ракетами (они не промахнутся).

Q - выбор цели, на которой находится перекрестие прицела. Даже если цель не выбирается простым перебором, то все равно ее можно отметить. Удобно применять на вражеские здания, которые надо разрушить по условию задания.

I - просканировать содержимое текущей цели. В некоторых миссиях требуется из группы целей выделить одну, имеющую определенные характеристики (например, перевозящую комсостав базы противника). Это можно сделать только с использованием данной клавиши.

Ctrl+T - отключить наведение на цель.

Навигация

[N] - выбор очередной навигационной точки. В каждой миссии на местности находится ограниченное количество навигационных точек. Все они имеют фиксированное положение. Называются точки буквами греческого алфавита, идущими по порядку (альфа - бета - гамма и так далее). В начале миссии ни одна из них не выбрана (однако все потенциально активны). Как только вы пройдете какую-то из них, она станет неактивной (на карте будет выделена темно-желтым цветом), и будет автоматически активирована следующая за ней. Собственно, весь маршрут практически в любой миссии состоит из поочередного прохождения навигационных точек.

[A] - Включить / выключить автопилот. Если целью миссии стоит исследование некоторой территории, то нет ничего лучше, чем включить автопилот и следовать по маршруту, иногда отстреливаясь от противников. Сразу после включения автопилот поведет вас в первую активную точку, а пройдя ее, повернет к следующей. И так до конца маршрута. В последней точке автопилот заглушит двигатель и развернет робота в сторону начальной точки маршрута. У него есть одна отрицательная черта - беспробудная глупость. Автопилот не умеет обходить препятствия, а посему, если прямая, соединяющая вас и навигационную точку, проходит через столб, то в него ваш робот и упрется на полном ходу. Повреждения конечностей гарантированы.

Виды:

[F3] - вид со спутника. Аналог карты, на которой возможно разглядеть детали, недоступные или плохо различимые на обычном виде.

Вид можно масштабировать клавишами [X] и [Shift] + [X].

[F4] - на левом нижнем экране выдается вид цели, захваченной системой наведения.

[F7] - на правом нижнем экране выдается задний вид (аналог зеркала заднего вида).

[F8] - на правом нижнем экране выдается вид вниз (с нижней стороны кабины). Вы практически смотрите себе под ноги. Используется при прыжках.

[F9] - вид с вооружения. На самом деле, возникающее в правом нижнем углу изображение - не что иное, как передача видеокамер, установленных на ракетах, снарядах и другом баллистическом оружии (зрелище достаточно эффектное, но не более того).

[F10] - включает вид с оружия на полный экран.

Камеры внешнего обзора

C - вид сбоку на вашего робота. Повторное нажатие возвращает в нормальный режим. Очень красивый и динамичный вид, бесполезный, правда. Особенно классно смотрится под музыку с родных саундтреков. Очень впечатляет.

Ctrl + серые стрелки ← / → или белые Home / PgUp - вращение камеры внешнего вида в плоскости, параллельной земле.

Ctrl + серые стрелки ↑/↓ - поднять / опустить камеру.

Z / Shift+Z - приблизить / отодвинуть камеру.

Управление видом из кабины

Z - "приближает" изображение. Очень удобно для того, чтобы рассмотреть противника, находящегося от вас на большом расстоянии (кстати, таким образом можно и прицелиться получше). Действует аналогично биноклю. Запомните - чем больше увеличение, тем меньше угол зрения, и наоборот.

Shift+Z - "отодвигает" изображение. Если вы установили слишком большое увеличение, или противник подошел к вам так близко, что вы видите только лишь его часть, которая заслоняет все доступное пространство, то слегка уменьшите масштаб - это полезно.

Ctrl+Z - устанавливает коэффициент увеличения, равный единице. Это неплохо сделать, когда вы достаточно долго поэкспериментировали с биноклем, и вам захотелось вернуть все, "как есть".

Белые Home / PgUp - быстро посмотреть из кабины направо / налево. Иногда очень интересно узнать, что творится у вас сбоку, когда вы идете в лобовую атаку на противника. При отпускании этих клавиш "взгляд" пилота возвращается в исходное состояние, то есть вперед.

Ctrl + *серые* ↑, ↓, ←, → - управление взглядом пилота в рамках "виртуальной кабины". Кабина имеет достаточно широкий угол обзора (гораздо шире, чем вы видите перед собой). Поэтому бывает полезно посмотреть себе под ноги (как там вражеский танк, который вы в данный момент топчете) или вверх (может быть, над вами завис штурмовик противника, а может, ноги вражеского робота готовы вот-вот опуститься на вас). Взгляд вправо / влево дает неплохую возможность узнать, что же творится у вас по бокам.

При отпускании клавиш взгляд остается в том состоянии, куда вы его направили. Режим используется довольно редко, но интересен сам по себе. Активно используется со шлемами виртуальной реальности.

[L] - включает режим ночного видения. Все вокруг вас видится в зеленоватом приглушенном свете. Изображение, конечно, гораздо хуже, чем в ясную сухую погоду, однако в тумане или ночью этот режим поможет вам довольно существенно.

[W] - включает режим "оптического улучшения образов". Все объекты показываются, как наборы многоугольников. К тому же на них отображаются повреждения. Эффектность, конечно, пропадает, но зато воевать в этом режиме гораздо приятнее, если вы хотите достичь победы, а не наслаждаться игрой. Поскольку система основана на инфракрасном зрении, то единственным препятствием для нее становятся всяческие взрывы, пожары, выстрелы ПИИ и тяжелых лазеров.

Управление функциями универсального дисплея

[F1] - перебор функций универсального дисплея. На этот дисплей можно вывести все виды (задний, нижний, с оружия), контуры повреждений, схему вашего робота, состояние систем.

[F2] - переключение видов радара. Радар может располагаться в левом верхнем углу экрана, занимать весь экран (накладываясь на основное изображение). Его можно отключить вовсе, когда вам требуется максимальный обзор из кабины.

[X] / [Shift]+[X] - масштабирование радара. Он имеет четыре масштаба (0,25 km, 0,5 km, 1 km, 2 km). Переключаются масштабы циклически (в сторону увеличения или уменьшения).

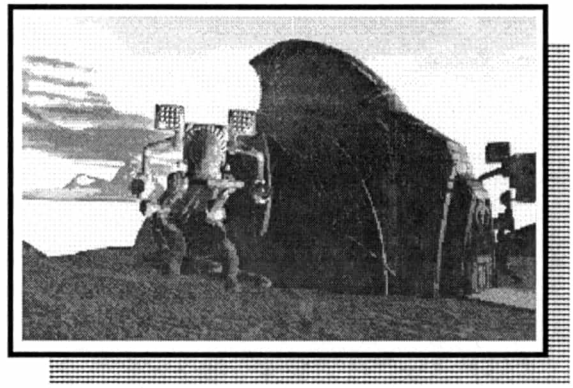
[F5] - включение на универсальном дисплее лишь контуров повреждений. Если повреждений нет, то дисплей будет пуст.

[F6] - получить отчет о повреждениях брони на всех частях робота (в относительных единицах).

[F11] - включить / выключить систему отображения служебной информации на экране главного вида (включая радар и универсальный дисплей).

U - получить на экране главного вида отчет о статусе систем. В любой момент статус можно изменить (включить или выключить соответствующую систему).

F12 - получить на экране главного вида отчет о миссиях и степени их законченности (**Successful** - окончена, **In progress** - выполняется, **Failed** - провалена).



Этими машинами смерти лучше любоваться издалека

Спецустройства

O - преодоление аварийного отключения реактора робота. Ваша машина, конечно, останется в рабочем состоянии, но при этом вы каждую секунду рискуете подорваться на ядерной бомбе, в которую может превратиться реактор. Оно срабатывает однократно. То есть если вы произведете сразу хотя бы один выстрел, то аварийное отключение произойдет вновь. После того, как вы насильственно запустили реактор - не стреляя, убегайте от врага и дожидайтесь, когда корпус охладится настолько, что можно будет продолжать стрельбу.

S - аварийное отключение / запуск реактора вручную. Эта функция в основном нужна для маскировки - робот с выключенным реактором невозможно увидеть на радаре. В таком состоянии вы можете переждать самые опасные моменты, не подвергаясь никакому риску (за исключением прямого визуального обнаружения).

V - Включает / выключает систему ускорителей механических мышц робота. Включенные ускорители достаточно существенно увеличивают скорость бега, но при этом мышцы подвергаются огромным дополнительным нагрузкам, так что вы рискуете потерять конечности, не успев добежать до цели. Включайте ускорители только на короткий период времени.

Ctrl+Alt+E - катапультирование.

Хороший способ выжить, однако плохо повлияет на вашу будущую карьеру. Товарищи будут считать вас трусом. Лучше погибнуть в бою, чем катапультироваться.

Ctrl+E - Включить / выключить автоматическое катапультирование.

Ctrl+Alt+X - самоуничтожение.

Довольно бессмысленная смерть (причем вместе с роботом), однако в памяти друзей вы останетесь героем (что вам уже, впрочем, не поможет).

Системные функции

Esc - вызов меню настройки параметров игры.

Alt+P или Pause - пауза (время пить чай).

Ctrl+P - "сбрасывает" изображение с экрана в файл.

Ctrl+Q - экстренный выход из миссии (антибосс).

Система связи с напарниками

Об этой системе следует поговорить особо. В ней присутствует довольно много команд, которые можно отдать либо одному напарнику, либо сразу обоим.

Ctrl+F1 или B - отдать команду обоим напарникам сразу.

Ctrl+F2 - отдать команду только первому напарнику.

Ctrl+F3 - отдать команду только второму напарнику.

Команды для каждого из напарников по отдельности

Всего таких команд пять, и объединены они под общим заголовком **Command Point 2** или **Command Point 3** (в зависимости от номера напарника, которому отдаются эти приказы).

1 - Атакуй мою цель **(Attack my target)** - по этой команде напарник полностью забывает о собственной безопасности и ввязывается в бой с противником, которого вы захватили системой наведения. Применять ее надо с осторожностью - можете сильно "подставить" друга.

2 - Защищай мою цель **(Defense my target)** - аналогична первой команде. Только в этом случае действия напарника нацелены на уничтожение всех, кто нападет на объект, захваченной вашей прицельной системой (даже на вас).

[3] - Встать в строй **(Join formation)** - если напарник далеко, а его помощь требуется здесь, отдайте ему эту команду. Он встанет в строй в той позиции, которая была установлена перед началом миссии, либо командой изменения формы строя.

[4] - Действуй по своему усмотрению **(Engage at will)** - напарник "откалывается" от вас и начинает вести бой самостоятельно, руководствуясь принципами собственной безопасности и стараясь выполнить миссию.

[5] - Выключись **(Shutdown)** - если напарник вам больше мешает, чем помогает (бывают и такие случаи), то этот приказ заставит его оставаться на месте и не "путаться" под ногами. Также полезно применять команду, когда ваш товарищ сильно поврежден (только сначала отведите его в тыл).

[0] или [Esc] - закончить сеанс связи.

Общие команды

Общие команды содержат в себе абсолютно все приказы, которые могут быть отданы каждому из напарников или всем вместе.

[1] - Изменить вид строя (Change formation)

[1] - Построиться слева **(Echelon left)** - команда действует как для одного, так и для обоих напарников. По этому приказу они выстраиваются слева от вас, причем напарник с меньшим номером стоит ближе к вам. Применяется, когда вы ожидаете атаки слева.

[2] - Построиться справа **(Echelon right)** - универсальная команда. По этому приказу напарники выстраиваются справа от вас. Применяется, когда вы ожидаете атаки справа.

[3] - Построиться в ряд **(Line abreast)** - действует только для двух напарников. Один из них встает справа, а другой слева от вас, и вы идете в атаку "стенкой". Хорошо применять при уничтожении вражеского конвоя.

[4] - Пристроиться сзади **(Line astern)** - оба напарника встают в колонну за вами (команда действует и для одного). Применяется при защите своего конвоя.

Возвращение с поля брани

5 - Построиться в форме буквы V **(V Form)** - действует только для двоих напарников. Они встают перед вами справа и слева. Хороша против одиночного тяжелого робота.

6 - Построиться клином **(Wedge)** - применяется, когда у вас присутствуют оба напарника. По этой команде они выстраиваются чуть позади вас справа и слева.

0 или Esc - выйти из меню.

2 **- Команды первому напарнику (Command Point 2)** - те же самые, что и команды каждому напарнику по отдельности.

3 **- Команды второму напарнику (Command Point 3)** - те же самые, что и команды каждому напарнику по отдельности.

4 **- Команды всем (Command all)** - как две капли воды похожи на пункты 2 и 3.

Описание тренировочных миссий

Тренировочное задание 1

Использование навигационного компьютера (Nav Computer)

Цель задания: Провести робота через точки “альфа”, “бета”, “гамма” и “дельта” последовательно за наименьшее время (Первичная).

Время на выполнение задания: 20 минут.

Ваша задача здесь включить автопилот и, набрав максимальную скорость, идти в первую навигационную точку. На подходе к ней снижайте скорость где-то до уровня 3. Это позволит автопилоту нормально совершить поворот к следующей точке. Если вы оставите скорость максимальной, то машина так и не сможет пройти весь маршрут, потому что радиус разворота будет превышать расстояние между навигационными точками (вообще радиус разворота тем больше, чем выше скорость). После прохождения поворота (надеюсь, вы удачно в него “вписались”), снова набирайте скорость. Следуйте этому алгоритму до конца маршрута. Всю дорогу рядом с вами будет идти инструктор. Как только вы подошли к последней точке, миссия заканчивается.

Тренировочное задание 2

Вождение робота (Mech Handling)

Цель задания: Дойти до точки “альфа”, найти начальную точку трассы слалома и как можно быстрее пройти его до конца (Первичная).

Время на выполнение задания: 20 минут.

Начните тренировку с включения автопилота. Он развернет вас в направлении точки “альфа”, и на экране радара появится ее символическое изображение. Включайте максимальную тягу и идите к началу слалома. Начальная точка представляет собой бетонную площадку с двумя зелеными флажками по краям. Встаньте на эту площадку и запустите двигатели на средний ход. Идите по бетонной дорожке до точки поворота маршрута. Точка поворота представляет собой два столба, между которыми надо пройти. Для того, чтобы выполнить этот непростой маневр, снижайте скорость до минимума и осторожно входите между столбами. Разворачивайтесь и идите по следующей дорожке. Маршрут заканчивается на площадке, ограниченной красными флажками. Если вы все проделали верно, то задание считается выполненным, и миссия заканчивается.

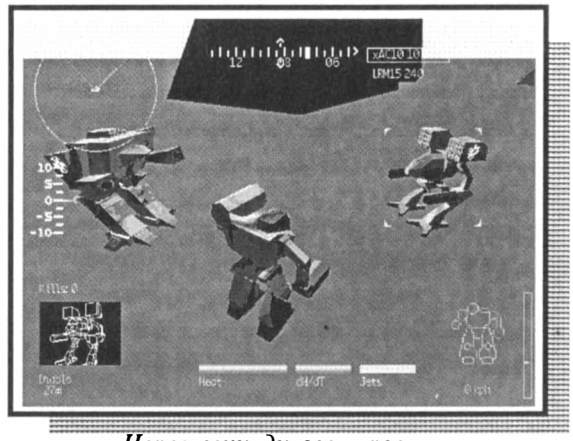
Тренировочное задание 3

Применение оружия (Weapon Usage)

Цель задания: Уничтожить неподвижные цели (Первичная), Уничтожить подвижные цели (Первичная), добежать до базы (Первичная).

Время на выполнение задания: 20 минут.

Бегите в точку “альфа”, а затем в “бета”. Остановитесь там. Включите оба орудия на залп и уничтожьте десяток звездочек, висящих неподвижно на некотором расстоянии от земли. На каждую звездочку необходима пара выстрелов, и к концу расстрела этой группы мишеней робот нагреется довольно сильно, так что рекомендуется некоторое время подождать, пока он не остынет. Затем идите в точку “гамма”, остановитесь там и расстреляйте очередную группу мишеней, на этот раз подвижных. Попасть в цель здесь дело непростое - здесь звездочки движутся по весьма замысловатым траекториям. Однако это сделать необходимо (пока вы не уничтожите последнюю звездочку, задание выполнено не будет). Выполнив задание, бегите в точку “гамма”, а затем - “дельта”. Миссия окончена.



Через секунду все трое исчезнут в огненном вихре

Тренировочное задание 4

Охота (Hunting)

Цель задания: Уничтожить дрона в точке “бета” (Первичная), догнать инструктора в точке “гамма” и остановиться рядом (Первичная).

Время на выполнение задания: 20 минут.

Вы начинаете тренировку в точке “альфа”. Бегите в город. Около точки “бета” вы обнаружите “дрона”. “Дрон” по терминологии Mechwarrior - небольшой кибернетический механизм, внешне напоминающий легкого боевого робота. Захватите его системой наведения и пустите своего робота галопом параллельно “дрону”. Он не сможет по вам стрелять (видимо, у него не поворачивается голова). Зато вы можете развернуть кабину в его сторону и выстрелить ему по ноге. Одного залпа хватит, чтобы оставить его без данного полезного органа. Затем подойдите к нему сзади и добейте. Идите в точку “гамма”. Миссия окончена.

Тренировочное задание 5

Обнаружение (Inspection)

Цель задания: Найти и идентифицировать структуру с "Hip Activators".

Время на выполнение задания: 20 минут.

Идите в город, который расположен неподалеку. Здания охраняются шестью турелями, четыре из которых расположены по периметру, а две находятся внутри города. Оружия у вас нет, поэтому приходится отчаянно маневрировать (хорошо, что робот у вас легкий и маневренный). Подойдите к городу и, скрываясь за зданиями, проинспектируйте каждое строение в поисках нужного. После того, как оно найдено, с предосторожностями возвращайтесь в точку “дельта” (смотрите, чтобы не попасть под огонь турелей). Миссия окончена.

Тренировочное задание 6

Испытание (Trial)

Цель задания: Уничтожить воина-ветерана в точке “альфа” (Первичная).

Время на выполнение задания: 20 минут.

Эта миссия очень похожа на четвертую, за исключением того, что противник достанется вам посерьезнее (все-таки ветеран). Идите в точку “альфа”, которая находится в городе. Там, за одной из построек, и поджидает вас ветеран. Ваши роботы примерно одинаковы по силе, но вы должны победить! Захватите вражеского робота в прицел и идите таким образом, чтобы противник не мог стрелять по вам без упреждения (так больше шансов, что он промахнется). Разверните кабину в его сторону и стреляйте, пытаясь вывести из строя ноги. Если вы успешно справитесь с этим заданием, то добить ветерана уже не составит труда. Возвращайтесь в точку “бета”. Миссия окончена.

Как начать выполнение боевой миссии

Для того, чтобы начать очередную миссию, следует сначала провести брифинг, на котором вам будет объяснена текущая задача. Для этого следует выбрать мышкой виртуальный экран, расположенный под символом клана, за который вы играете, в левой части комнаты. Перед вами развернется описание миссии с указанием целей (первичных, вторичных и необязательных). Внизу, под экраном, находится меню, состоящее из трех пунктов. Вот они (слева направо):

Ситуация **(Situation)** - на экране появляется рассказ о текущем положении дел для вашего и вражеского кланов, а также четкое обоснование того, что вы должны делать в данной миссии.

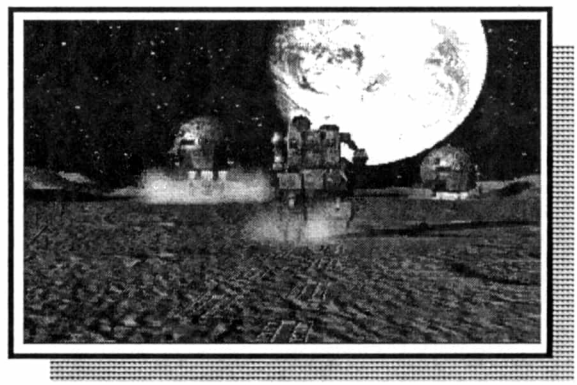
Запуск **(Launch)** - собственно говоря, "начать миссию". После нажатия этой кнопки вы выходите из ангара на своем роботе, садитесь в шаттл и летите выполнять миссию на одну из планет, занятых противником.

Отмена **(Abort)** - обрывает брифинг и возвращает вас в **Ready Room**.

Описание боевых миссий

Миссии в этой игре отличаются большим разнообразием. И суть этого разнообразия скорее не в том, что от играющего требуется выполнять различные типы заданий (то бишь уничтожать вражеские объекты, конвоировать свои транспорты или оказывать помощь союзникам), а в том, что игровой интерес миссии и сложность ее прохождения во многом зависят от того робота, которого вы себе создадите или выберете. Допустим, если вы играете за клан Сокола, то вам дается максимальный вес вашего робота (видимо, это зависит от грузоподъемности шаттла и от ваших знаний), исходя из которого, вы можете либо выбрать себе в команду легких (но маневренных) роботов, либо создать себе и напарникам тяжело бронированные чудовища на основе стандартных моделей, которые вам предоставляет лаборатория.

Максимальное количество воинов в вашей команде зависит от вашего ранга и боевого опыта (на первых порах вам придется воевать в одиночку).

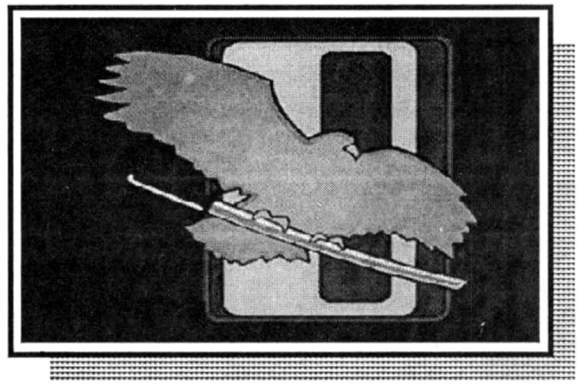


Враг повержен, можно двигаться дальше

Миссии за клан Сокола

Миссия 1

Безмолвный Гром (Silent Thunder)



Символ Клана Сокола

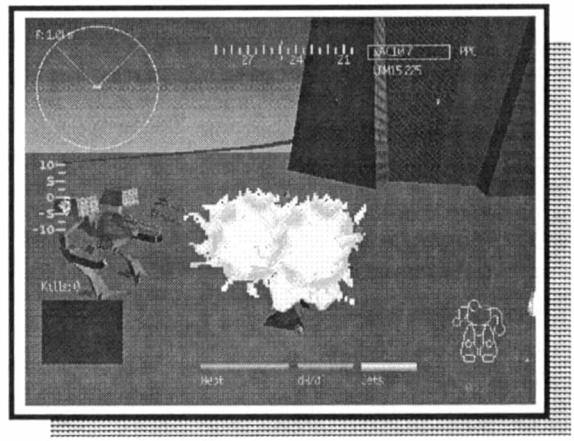
Цель задания: Уничтожить Центр Космической связи в точке “альфа” (Первичная). Уничтожить коммуникационную матрицу в точке “бета” (Первичная). Уничтожить всех вражеских роботов (Вторичная). По возможности уничтожать все побочные вражеские объекты на пути следования (Необязательная).

Время на выполнение задания: 25 минут.

На эту миссию вы пойдете один (впрочем, как и на последующие четыре). Поскольку вы только что окончили школу кадетов, командование не рискнуло доверить вам руководство группой. В месте высадки вас поджидает один из охранников станции связи (собственно говоря, оттуда он и пришел). Это средний робот клана Волка Kitfox. Развернитесь в его сторону и открывайте огонь. Поскольку перед началом миссии вы выбрали самую “толстокожую” машину смерти (а максимально возможный вес был аж 80 тонн), то у вас не будет проблем в этой небольшой потасовке. Машина противника будет повержена. Для новичков можно посоветовать настроить все орудия на одновременный залп, и тогда возможно сбить врага с первого же выстрела. Единственное, что для этого требуется - поточнее навести орудия на цель, но с этим справится даже грудной ребенок. Как только первый бой окончен, установите навигационный маркер в точку "альфа" и смело включайте автопилот - машина сама пойдет к вашей первой основной цели. Не доходя немного до центра Космической связи (метров эдак триста), отключите автопилот и немного (буквально несколько секунд) подождите. На вас выскочит еще один Kitfox. Он еще не подозревает о той печальной участи, которая его ожидает. Его осколки будут еще некоторое время парить в воздухе. Но наконец все снова погрузится в безмолвие. Наконец-то можно заняться основной работой. Подойдите к центру Космической связи, прицельтесь в него и взорвите несколькими залпами. Первый объект уничтожен. Рядом с ним находится исследовательский вертолет, которому “повезло” принадлежать к клану Волка. Несколько выстрелов из лазера, и ваших противников можно “поздравить” с очередной потерей. В точке “альфа” вам больше делать нечего. Включайте автопилот, который поведет вас к новым победам (то есть в точку “бета”). По пути вам встретится какое-то сооружение, тем не менее, не являющееся главной целью. Уничтожьте его для профилактики. Это добавит вам авторитета и самомнения.

Когда вы подойдете к сооружению, на вас из засады (сзади) набросится очередной засранец из компании Kitfox’ов. Для такого профессионала, как вы, этот герой-одиночка не представляет особой проблемы. Убейте его и идите громить оставшееся без охраны здание. Коммуникационную матрицу охраняют две турели (у которых очень слабая броня).

Уничтожьте их, а то они смогут вас сильно покалечить, и принимайтесь за основную цель. В процессе уничтожения вы столкнетесь с последним из защитников практически разгромленной базы. Снова это Kitfox (видать, они их очень любят, или других не нашлось). Расправьтесь с ним и добейте остатки вашей цели. Затем возвращайтесь в точку встречи с шаттлом (это точка "гамма"). Впрочем, если вы включите автопилот, то он доведет вас до нее сам. Остановитесь там. Миссия окончена.



От вражеского пилота сейчас останется легкое облачко сажи

Возможные варианты несчастливого конца миссии (миссия провалена):

1. В случае, если вас убивают.

2. В случае, если кончается время, отведенное для выполнения миссии. Поэтому, когда во время выполнения миссии вам захотелось попить чайку, чтобы снять нервное напряжение, нажмите паузу.

В обоих этих случаях лучше всего выбрать другого робота и переиграть миссию. Миссия также не будет окончена, если вы не уничтожите хотя бы одну из первичных целей.

Миссия 2

Аркхэмский мост (Arkham Bridge)

Цель задания: Защитить завод в точке "Каппа" (Первичная). Уничтожить всех врагов (Первичная). Уничтожать по возможности все встречные постройки противника (Необязательная).

Время на выполнение задания: 25 минут.

Для прохождения этой миссии выберите себе среднего по весу и броне робота (тяжелого вам и не дадут, так как лимит веса 60 тонн). Желательно, чтобы он умел летать, и обязательно - быстро бегать. Из оружия навесьте на него ракетные установки. Не торопитесь включать автопилот, он поведет робота так, что тот наткнется на гору, которую не сможет преодолеть. Поскольку точка "каппа" находится по ту сторону горного хребта от вас, то вам придется пройти вдоль него вперед, пока вы не увидите перевал, который, собственно, и называется "Аркхэмский мост". Войдите на него и только тогда включайте автоматику. Теперь бортовой компьютер не ошибется и приведет вас в самый центр сражения. Пока автопилот занят исполнением своих прямых обязанностей, настройте оружие на залповый огонь. Как только из-за хребта появится первый враг (скорее всего, это будет Stormcrow), открывайте огонь. Ваша задача - уничтожить его, пока он не успел уничтожить завод. Одного полного залпа обычно вполне достаточно для того, чтобы данный экземпляр прекратил свое существование. Но это еще не все. По территории завода бродит старый знакомый - Kitfox.

Своими действиями он сильно напоминает слона в посудной лавке. Ваша задача - прекратить это безобразие и при этом постараться не уподобиться врагу.

Выманите его на открытую местность (то есть выстрелите ему в спину и убегайте) и расстреляйте его там ракетами. Дешево и сердито. Однако, на соседний цех завода в это время напали три Kitfox'а. Вам надо расправиться и с ними. Учтите, как только вы произведете первый выстрел в одного из них, все трое бросят развлекаться и кинутся на вас. Тут уж "не зевай". Бой предстоит весьма жаркий, однако выйти из него победителем достаточно просто. Приложив всех троих, идите в точку "лямбда". Там вас уже поджидает челнок. Миссия окончена.

ЗАМЕЧАНИЕ: *Не пытайтесь расстреливать объекты, попадающиеся вам на пути, в надежде на то, что вы поступаете правильно - все постройки в этой миссии исключительно свои, и ничего, кроме надписи* ***"Mission failure"*** *(что по-русски означает "Миссия провалена"), вы не добьетесь.*

Миссия 3

Зеркальная клетка (Mirror cage)

Цель задания: Уничтожить вражеский шаттл (Первичная). Перебить всю охрану шаттла (Вторичная).

Время на выполнение задания: не ограничено.

В этой миссии вам потребуется не столь маневренный, сколько хорошо защищенный робот. Вам предстоит тяжелая битва против целой кучи (штук шесть или семь) роботов противника. Все враги не столь хорошо защищены, как тот робот, которого вы можете спроектировать, исходя из максимального веса. Однако их количество и тот факт, что к известным вам моделям добавились роботы модели Jenner, заставляет призадуматься. В целом Jenner'ы не сильно отличаются от остальных по мощности, однако новая конфигурация представляет определенные трудности. Вас высаживают на расстоянии, чуть большем километра от того места, где находится шаттл клана Волка. Сам челнок имеет шарообразную форму и легко различим на фоне окружающего пейзажа. В этой миссии радует лишь то , что противники не нападают все одновременно, и вы можете успешно поквитаться с первым из них за нанесенные вам ранее повреждения, пока подоспеет следующий (которого, впрочем, ожидает участь первого). На подходах к шаттлу вас встретят два Kitfox'а (с ними разговоры излишни - нападай и убивай). После того, как вы расправились с ними, вы можете безбоязненно подойти к самому шаттлу. Тут-то вас и ожидает сюрприз - вас атакуют роботы различных моделей (придется довольно туго). Победив последнего из них, принимайтесь за уничтожение самого челнока (что тоже - труд не из легких). На челнок необходимо два полных залпа и еще чуть-чуть. Вот это "чуть-чуть" и может стать роковым для вас. Если вы не уничтожили всех охранников, то вас просто могут расстрелять в упор (так как у вашего робота после последнего залпа перегревается реактор, и ваш боевой "конь" просто выключается). Так что не упускайте шанса превратить всех охранников в кучу железа перед тем, как заняться шаттлом.

После того, как челнок уничтожен (заодно вы можете уничтожить и погрузчики, занимающиеся разгрузкой челнока), бегите в точку "этта". Там вас ждет ваш шаттл. Миссия окончена.

Миссия 4

Костяная машина (Bone Machine)

Цель задания: Оказать помощь в обороне форта в точке "гамма" (Первичная). Уничтожить всех вражеских роботов (Вторичная).

Время на выполнение задания: 25 минут.

Для этой миссии вам понадобится боевой робот с особенно толстой шкурой (предел по массе - 80 тонн. С таким предельным весом можно построить хорошо защищенную машину с отличными боевыми качествами). Поскольку ваша роль сводится к защите пяти объектов (четырех турелей и собственно форта), то самое главное в этой миссии - не увлекаться преследованием роботов, выманивающих вас. В начале миссии вы оказываетесь прямо в точке "гамма", то есть внутри форта. Впрочем, фортом эти турели, разбросанные на открытой местности, можно назвать весьма условно. Установите орудия на залповый огонь и ждите. Сначала перед ваши "светлы очи" предстанет совершенно неизвестный вам до сих пор тип робота Hellbrinder. Несмотря на свое название, он совсем не страшный - дайте по нему залп с близкого расстояния, и он просто развалится на куски. Не уходите далеко от места первого сражения - на вас нападут снова и в том же месте. На этот раз нападающих будет двое - тяжелый Summoner и средний Jenner. Вам бы не составило труда отбиться от них, если бы еще шесть роботов противника повременили с нападением. А так вам следует побыстрее уничтожить (или серьезно повредить) этих двоих, чтобы приняться за остальных. Четверо из них попрут на вас по тому же проходу, а еще двое нанесут подлый удар из-за угла. Каких только роботов не бросит противник в бой с вами! Тут есть и Nova, и тяжелый Stormcrow, печально известный Kitfox и человекоподобный Fireman. Вряд ли взгляд стороннего наблюдателя сможет уследить за всеми деталями битвы, но заранее известно лишь одно - вы выйдете из боя победителем (если, конечно, хотите продолжить игру и принять участие в следующей миссии). После того, как противник, не желая отступить, будет уничтожен, включайте автопилот и бегите (если механизмы вашей машины не слишком повреждены) к точке встречи с челноком. Миссия окончена.

Миссия 5

Испытание 1 (Trial 1)

Цель задания: Уничтожить одного робота (Первичная). Уничтожить сферу (Вторичная). Уничтожить второго робота (Вторичная).

Время на выполнение задания: не ограничено.

Эта миссия представляет собой некоторое подобие экзамена на зрелость. Робот, которого вам необходимо уничтожить относится к тяжелому классу Hellbringer. Проблем в этой миссии у вас не будет никаких. Вас высаживают на испытательной площадке клана Сокола.

"Мишень" вы обнаруживаете сразу после высадки - она находится в некотором углублении и пробирается к вам. Этот робот практически не атакует, и вам надо дать по нему один-единственный залп. После того, как он взорвется, миссия считается оконченной. Вы получаете очередное звание. Для того, чтобы "перескочить" через одно звание, вам в течение 15 секунд после уничтожения первого робота надо уничтожить сферу (на радаре она отмечена синим цветом). На вас выпустят второго робота (более мощного, чем первый). Если вы его уничтожите, то получите еще одно повышение и заработаете дополнительные очки. Если же он уничтожит вас (не забудьте катапультироваться), то вы останетесь "при своих", то есть в том звании, которое вам присвоили после уничтожения первого противника.

После прохождения этого экзамена командование сочло вас достаточно опытным пилотом для управления целой группой из трех боевых машин. С этого момента во всех последующих миссиях вы берете на себя большую ответственность по командованию вашими товарищами и, наверное, нехорошо себя почувствуете, если кто-то из них погибнет в бою.

Миссия 6

Буковый обелиск (Bouk Obelisk)

Цель задания: Эскортировать робота союзников на урановые разработки в точку "пси" (Первичная). Уничтожить всех вражеских роботов, встреченных по пути (Первичная).

Время на выполнение задания: 25 минут

В этой миссии нет ничего сложного, если должным образом подойти к экипировке. Вам (и единственному вашему напарнику) потребуются легкие роботы, имеющие прыжковые реактивные двигатели. Вообще в драке с несколькими противниками средних размеров лучше использовать легкую и подвижную машину, нежели тяжелую громадину.

В начале миссии вас выбрасывают довольно далеко от точки встречи с роботом союзника. Отдайте напарнику приказ следовать за вами и направьте своего робота в точку "ипсилон". Вам придется поторопиться, потому что союзнику грозит нешуточная опасность - на него напали боевые машины клана Волка. Перво-наперво вам придется отбиться от нападающих (вот где сказывается преимущество маневренности). Скорее всего, с этой задачей вы справитесь успешно. СЛЕДИТЕ, ЧТОБЫ НЕ ПОДБИЛИ ОХРАНЯЕМОГО РОБОТА!

Пока вы воюете, союзник успеет уйти довольно далеко, и вам придется его догонять (на быстрой машине это сделать несложно). На подходе к точке "пси" вам повстречаются два тяжелых вражеских робота. Вот здесь и надо показать все то мастерство, которое вы обрели в предыдущих миссиях.

После того, как противник будет повержен (можно надеяться, что ваш напарник при этом выживет), проводите союзника к месту назначения и возвращайтесь.

Миссия окончена.

Миссия 7

Стена Амбера (Umber Wall)

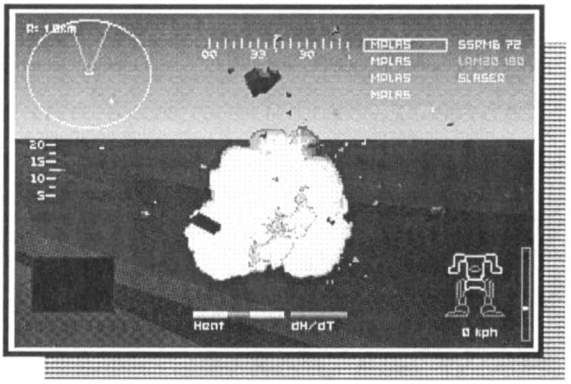
Цель задания: Эскортировать поезд с урановой рудой от шахты (точка "хи") до точки "омикрон" (Первичная). Уничтожить всех атакующих врагов (Вторичная).

Время на выполнение задания: 15 минут

На это задание вы пойдете вдвоем с напарником. Выберите для себя робота потяжелее (из расчета 75 тонн), например, Rifleman'a, а для напарника лучше всего взять быструю и маневренную машину. Это обусловлено тем, что на вас, скорее всего, нападать особо не будут, а вот если не успеть за поездом, то его вполне могут раздолбать.

В начале миссии отдайте напарнику приказ атаковать вашу цель и бегите к поезду. Как только вы остановитесь перед ним (обязательно заприте его на стоянке, чтобы потом не пришлось догонять), ваши сенсоры засекут два вражеских штурмовика. Поставьте орудия на полный залп и выберите ближайшую к вам цель. Вообще говоря, вы можете справиться и один (полный залп превращает штурмовик в кучу обломков, медленно падающих на землю), но помощь товарища лишней не бывает. Если вы промахнулись или ваш реактор нагрелся до такой степени, что вы не можете вести огонь, не боясь отключения всех систем, напарник обычно продолжает стрелять. Тогда врагу точно "кранты". Как только вы уничтожите эту "сладкую парочку", отпускайте поезд и бегите за ним. Метров через сто на поезд нападут снова. Однако на этот раз их будет шестеро. Вам надо справиться с ними быстро (впрочем, это станет вполне возможно после нескольких провалов). Дальше вас ждет сражение с легким роботом противника (который спустится с горы слева от тоннеля). Бой с ним необходимо начать до того, как поезд подойдет ко входу в тоннель. Уничтожив противника, бегите направо (напарник от вас отстанет, и если вы будете его ждать, то поезд наверняка уничтожат). Обойдите гору. За ней, около выхода из тоннеля, поезд будут поджидать два робота. На вас они не обратят никакого внимания до тех пор, пока вы не произведете первый выстрел. Уничтожьте сначала самого тяжелого из них (с легким справиться гораздо легче, да и поезд он один расстреливать будет долго). После того, как оба противника повержены, установите навигационный маркер в точку "пи", дождитесь напарника и включайте автопилот. Он приведет вас к месту посадки вашего челнока. Миссия окончена.

Возможные ограничения: эта миссия станет для вас последней, если в главном меню вы установили себе либо бессмертие, либо неограниченное оружие (по окончании миссии вам будет сказано, что хотя вы и выполнили задачу, но для настоящей драки вы не "доросли", потому что пользовались кодами). Однако в процессе боя можно набирать любые доступные коды (все они описаны ниже), и миссия будет считаться пройденной "честно".



Могилой врага станет свалка оплавленного металлолома

Миссия 8

Бродячая колесница (Rogue Chariot)

Цель задания: Уничтожить вражеский ядерный реактор в точке "сигма" (Первичная). Уничтожить всех нападающих на вас роботов (Вторичная). Уничтожить все вражеские постройки в пределах досягаемости (Необязательная).

Время на выполнение задания: 25 минут

Как ни печально сознавать, но эта миссия рассчитана на то, что проходить вы ее будете один. Выберите себе робота по вкусу (максимальный вес 65 тонн, так что особо не разгуляешься). Вкус в этой миссии у вас должен склоняться к тому, чтобы выбрать робота поманевреннее и побыстрее (однако не самого тяжелого). Желательно также, чтобы он умел летать. Снарядите его ракетами, и можно приступать к игре.

В начале миссии вас выбрасывают в точке "тау". Рядом с вами стоит ваш шаттл (поскольку на него никто не собирается нападать, смело идите вперед). Пойдя немного, вы наткнетесь на мост, по которому гуляет пара роботов типа Kitfox, а под мостом стоят танки. Со всей этой компанией можно сыграть веселую шутку (веселой она будет лишь для вас, потому что ваших врагов можно только пожалеть). Стреляйте полным залпом по тем опорам моста, где бродят роботы. Когда мост рухнет, роботы своим весом придавят танки, находящиеся снизу. Вам остается только потереть руки. Идите к точке "сигма". Около самого реактора вам придется вступить в бой с охраной этого стратегического объекта. На вас одновременно нападут трое - Hellbringer, Stormcrow и маленький Nova. Во время драки с ними старайтесь не зацепить реактор, а то он может взорваться в неподходящий момент. Как только с врагами покончено, уничтожайте стенки реактора и бегите как можно дальше (желательно за какой-нибудь выступ). До взрыва реактора остается около одной минуты. Вы можете полюбоваться взрывом (поистине впечатляющее зрелище), однако лучше этого не делать, а бежать назад к шаттлу. В очередную засаду вы попадете прямо на посадочной площадке. Там вас встретят три танка: с ними разобраться - нет проблем (их можно просто перетоптать ногами). Миссия окончена. Возвращайтесь на корабль.

Миссия 9

Испытание 2 (Trial 2)

Цель задания: Уничтожить одного робота (Первичная). Уничтожить сферу (Вторичная). Уничтожить второго робота (Вторичная).

Время на выполнение задания: не ограничено.

Эта миссия как две капли воды похожа на первый экзамен, с той лишь разницей, что вам надо уничтожить робота типа Warhammer. Если вы опять захотите "приключений", то вам придется уже воевать с "Мародером". В случае победы над обоими вы опять получаете повышение аж на два звания. Миссия окончена.

Миссия 10

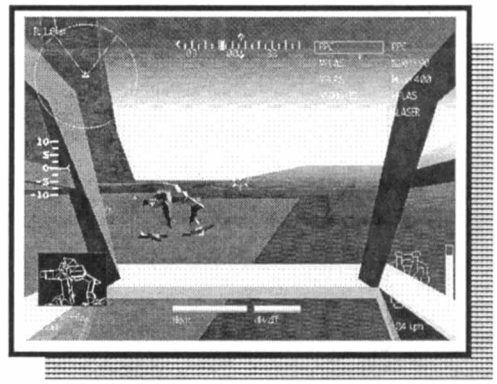
Сливовое вино (Plum Wine)

Цель задания: Идентифицировать и уничтожить все машины, перевозящие командный состав клана Волка (Первичная). Проверить все структуры на наличие врагов (Вторичная). Уничтожить всех врагов (Необязательная).

Время на выполнение задания: 25 минут.

На задание вы идете один (вообще на любую миссию лучше ходить в одиночку - заработаете больше славы). Сразу после высадки на вас нападут двое противников. Это будут Stormcrow и Jenner клана Волка. Разделаться с ними не представляет особой сложности (просто дайте по залпу в каждого из них). Бегите в точку "альфа". Оказавшись там, поверните на 90 градусов направо и идите в город. Если все делать быстро, то вы застанете на площадке два вражеских эскорта с высшим командным составом (генералы, видимо, хотели перебраться в более тихое место, где вы их достанете нескоро), каждый из которых сопровождается конвоем из двух роботов (Summoner и Timberwolf). На площадке вы можете даже не заниматься идентификацией объектов, просто уничтожайте всех подряд, устроив там огненный ад. Уничтожать надо сначала роботов сопровождения, иначе, пока вы будете заниматься эскортом, они могут здорово попортить вам шкуру. Второй вариант действий несколько сложнее. Если вы не успели вовремя ворваться в город, то оба конвоя пойдут в разные стороны - один в точку "бета", а другой в точку "гамма". Бегите сначала за первым конвоем. Вы догоните его почти сразу (вам значительно легче будет с ним разбираться, если перед началом миссии вы запаслись дальнобойными ракетами). Учтите, что система опознавания срабатывает с расстояния в 250 метров, поэтому аккуратно подойдите к конвою сзади, стараясь, чтобы вас не заметили, идентифицируйте командные машины и взорвите их.

В бой с охранниками лучше не вступать. Даже если вы и выйдете из него победителем, драгоценное время будет потеряно, и второй конвой успеет "смыться", что для вас означает провал миссии. Бегите в точку "гамма" и ждите вражеский конвой. В этой точке опустится челнок клана Волка (его, к сожалению, взорвать нельзя). Как только конвой подойдет, принимайтесь за методичное истребление всех конвоируемых транспортов. Тут уж вам придется побегать (ведь боевые роботы противника - не детские игрушки, а их пилоты жаждут вашей крови). Уничтожив все транспорты (не прибегайте к идентификации - она сильно замедлит процесс), разбирайтесь с самим конвоем. После того, как враг разбит, возвращайтесь к точке встречи с шаттлом. Основная миссия выполнена. Для того, чтобы выполнить вторичную миссию, догоните роботов, от которых вы сбежали после разгрома первого конвоя, и уничтожьте их.



Враг бежит, но его нагонят ваши ракеты

Миссия окончена.

Миссия 11

Ржавое сердце (Rust Heart)

Цель задания: Сопроводить конвой из точки "дельта" в точку "ипсилон" (Первичная). Уничтожить всех нападающих противников (Вторичная).

Время на выполнение задания: 25 минут.

Эту миссию вы опять должны пройти в одиночку. Возьмите себе робота поманевреннее (несмотря на то, что максимальный вес может достигать 80 тонн). Это связано с тем, что вы должны бегать вокруг конвоя и отбиваться от нападающих. Вас высаживают достаточно далеко от расположения конвоя. Сразу включайте автопилот и бегите в точку "дельта". Как только вы подбежите к конвою, он тронется в путь. На самом деле, у ваших транспортов уже есть один охранник, однако он не слишком силен в стрельбе, и большую часть обязанностей вам придется возложить на себя. Через пару сотен метров на вас нападут враги в количестве, не превышающем двух (собственно, два их и будет). С ними справиться - нет проблем. Успокаиваться все же рановато, несмотря на то, что весь путь пройдет, как "по маслу". У точки "ипсилон" вас встретят еще двое. В этот момент желательно находиться на переднем фланге и принять удар на себя, иначе одну машину из конвоя они точно уничтожат. Разделаться с ними надо быстро. Не разрушайте их полностью, а только отстрелите руки (без оружия они не страшны). Можно, конечно, отстрелить им одну ногу, но это значительно хуже, так как стрелять они не прекратят. Все это нужно для того, чтобы расправиться еще с одним тяжелым роботом, который настигнет ваш любимый конвой сзади.

Его нужно отвлечь на себя и разделать в мелкий винегрет. К тому времени, как вы справитесь с этой поистине нелегкой задачей, конвой уже достигнет точки назначения, и основная задача будет выполнена. Для выполнения вторичной задачи вернитесь к тем роботам, которые стоят на одной ноге и не могут даже повернуться (веселое зрелище), подойдите к каждому из них со спины и выстрелите залпом по второй ноге (стрелять в спину противоречит кодексу чести кланов, однако это убережет вас от ненужных повреждений). Вторичная задача выполнена. Идите в точку "зета", где вас будет ждать челнок. Миссия окончена.

Миссия 12

Испытание 3 (Trial 3)

Цель задания: Уничтожить одного робота (Первичная). Уничтожить сферу (Вторичная). Уничтожить второго робота (Вторичная).

Время на выполнение задания: не ограничено.

Это очередной экзамен на звание. Вам нужно уничтожить Summoner'a. Вторым на вас пойдет Warhawk. Если вы справились и с ним, то примите искренние поздравления.

Миссия окончена.

Миссия 13

Железный занавес (Armor Veil)

Цель задания: Защитить авиабазу (Первичная). Уничтожить всех нападающих врагов (Вторичная).

Время на выполнение задания: 25 минут.

На это задание можно взять с собой еще двоих товарищей. К этой миссии вы доросли до такого ранга, в котором вам доверяют управлять самым тяжелым и современным роботом (максимальный вес - 100 тонн. Это вообще максимально возможный вес в данной игре). Так что набирайте оружия по максимуму. Своим напарникам поставьте таких же крутых роботов. Вас высадят недалеко от авиабазы. Идите к ней. База представляет собой два ангара со стоящими около них самолетами. Расставьте своих товарищей справа и слева от себя, а сами патрулируйте территорию. Как только на экране появится предупреждающая надпись, бегите в сторону первого противника. Противники ваши пришли завоевывать объект отнюдь не на велосипедах. Пока вы будете разбираться с первым, ваши товарищи займутся еще двумя нападающими. Собственно, со своим вы справитесь быстрее, чем ваши напарники, так что помогите им в бою. Следом за этими тремя, на базу нападут еще четверо. Будьте осторожны. Пока вы воюете каждый со своим противником, четвертый вполне сможет разнести в щепки один ангар. После того, как все противники уничтожены, возвращайтесь в точку встречи с челноком. Миссия окончена.

Миссия 14

Железный револьвер (Iron pistol)

Цель задания: Уничтожить полтора десятка роботов различных моделей (Первичная).

Время на выполнение задания: 25 минут.

На это задание вы пойдете один. Вам на выбор предоставят любого из имеющихся роботов (предельная масса до 100 тонн). Однако не следует брать слишком тяжелую машину. Здесь требуется высокая скорость и, по возможности, большая огневая мощь. Сама миссия напоминает уровень из Doom'а. Вы оказываетесь у входа в лабиринт, по которому бродят всякие монстры (то есть роботы). Как правило, они находятся на достаточно большом расстоянии друг от друга, поэтому вам предстоит не бой "один против всех", а множество дуэлей. Каждый враг патрулирует местность вокруг некоторого столба, и выигрышной тактикой в таком случае является то, что вы заходите с противоположной стороны столба и идете в том же направлении, что и враг. Вот где вам пригодиться преимущество в скорости. Догоните неприятеля и всадите ему полный залп из всех орудий в спину. Как правило, это приводит к возникновению взрыва, в котором гибнет робот и его пилот. Если же робот не взорвался (несмотря на очень тяжелые повреждения), добейте его несколькими выстрелами из лазеров, иначе он успеет развернуться и нанести ответный удар. Не бойтесь перегрева

реактора. Если противник повержен, можете спокойно пребывать некоторое время в выключенном состоянии (никто на вас не нападет). Как только вы остыли, принимайтесь за следующую цель. Трудность в этой миссии только одна - ограниченный запас ракет, так что расходуйте их аккуратно (правда, их все равно на всех не хватит). Легких роботов противника старайтесь уничтожать только лазерами, стреляя им по ногам. Как правило, это самое незащищенное место. После того, как лабиринт очищен от неприятеля, идите в точку "каппа". Это и есть ваш конечный пункт маршрута.

Миссия окончена.

Миссия 15

Бронзовая наковальня (Bronze Anvil)

Цель задания: Обнаружить и уничтожить все транспорты, перевозящие командный состав (Первичная). Обнаружить и уничтожить робота, пилотируемого Звездным капитаном Двитчем Радиком (Dwitch Radik) (Первичная). Уничтожить всех роботов, вертолеты и танки охранения (Вторичная).

Время на выполнение задания: 25 минут.

Эта последняя ваша боевая миссия. Клан Волка почти разгромлен, и его предводители спасаются бегством в другую галактику. Они взорвали свою главную подземную базу, погрузились в транспорты и направляются к своему челноку под прикрытием боевых машин союзников. В это время вы, с двумя товарищами, высаживаетесь на планету и застаете картину повального бегства. Отдайте напарникам приказ заняться роботами и вертолетами охранения, а сами бегите догонять конвой. Надо сказать, что с воздуха вас будут прикрывать ваши боевые вертолеты, которые отвлекут на себя часть сил противника (вечная им слава и такая же память). Подойдя поближе к конвою (для этого вам надо уничтожить четыре вражеских танка), захватите в прицел робота, идущего сзади посередине, и идентифицируйте его. Пилотом этого робота окажется тот самый Двитч Радик, пилот-ас, которого вам надо уничтожить. Дайте по нему залп и добейте лазерами. Одна из задач выполнена. Теперь вам надо войти внутрь конвоя и идентифицировать все транспорты в поисках штабных (Staff) машин. Их должно быть пять штук. Как только вы идентифицировали штабную машину - уничтожьте ее. Однако избегайте уничтожать те транспорты, про которые вам ничего не известно (иначе вы не сможете выполнить миссию). Желательно поберечь ракеты и оставить их на роботов, поскольку они имеют самую прочную броню из всей техники, представленной в данной миссии. Как только все штабные машины уничтожены, возвращайтесь назад и помогите вашим товарищам разобраться с охраной. После того, как охрана конвоя уничтожена, прорывайтесь к точке встречи с шаттлом. Это будет действительно прорыв, потому что вам придется сразиться с двумя автотуррелями и двумя роботами клана Волка. Но вот все позади: охрана перебита, и конвой уничтожен. Можно смело идти в точку встречи.

Миссия окончена.

Миссия 16

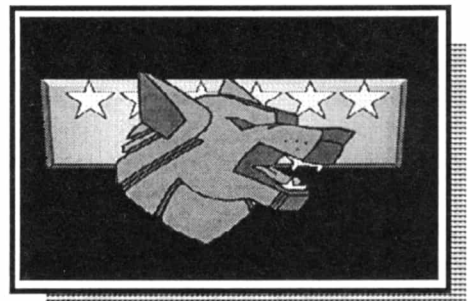
Испытание 4 (Trial 4)

Цель задания: Уничтожить двоих роботов (Первичная).

Время на выполнение задания: не ограничено.

Это последний экзамен на звание - последняя миссия. Вам придется сразиться с роботами модели Marodeur 2 и Stormcrow. Они нападут на вас по очереди все на том же, знакомом до боли, полигоне. Сражаться и победить надо обязательно обоих. Игра окончена.

Наконец-то клан Волка разгромлен. Войска клана Сокола обнаружили давно забытую планету со странным названием "Земля" и основали на ней новое государство, которое затем расцвело в галактическую империю.



Символ Клана Волка

Миссии за клан Волка

Миссия 1

Свет пожара (Pyre Light)

Цель задания: Уничтожить химический завод в точке "ипсилон" (Первичная). Исследовать форт в точке "зета" (Первичная). Уничтожить всех бродящих роботов вокруг объекта (Вторичная). Уничтожить все вражеские постройки в зоне поражения (Необязательная).

Время на выполнение миссии: 25 минут.

Это первая ваша миссия за клан волка. Выберите себе робота, не очень большого по весу (предельная масса 60 тонн), зато пошустрее, например, Mad Dog. Вас высаживают недалеко от химического завода. Не успев пройти пару шагов, вы попадаете в засаду (надо сказать, что такой теплый прием вам подготовили воины клана Сокола). В общем-то они правы в своем решении не пускать вас на свою землю, но приказ есть приказ. Несмотря на то, что вы чувствуете, вам необходимо расправиться с двумя роботами. Они не представляют особой проблемы, к тому же, как только вы уничтожите одного из них, другой обратится в бегство. Преследовать его не стоит - потеряете много времени. Займитесь лучше уничтожением завода. Он состоит из пяти зданий, на каждое из которых нужно по два залпа. Не используйте для их разрушения ракеты - они вам еще пригодятся. После того, как вы успешно сравняете все постройки с землей, бегите в точку "зета". Там вы обнаружите форт, который прикрывают два легких робота. Расправьтесь сначала с ними. Не жалейте боеприпасов - больше в этой миссии сражений не будет. Уничтожайте форт и возвращайтесь в точку "эта". Возможно, по пути вы встретите того самого дезертира, который сбежал от вас в начале. Он и сейчас попытается удрать. Если хотите, можете догнать его и расстрелять. Сопротивляться он не будет, поэтому стрелять вам придется ему в спину. После этого небольшого развлечения возвращайтесь на "путь истинный" и идите к челноку. Миссия окончена.

Миссия 2

Язык пламени (Flame Tongue)

Цель задания: Уничтожить водонапорную станцию в точке “альфа” (Первичная). Уничтожить крепость в точке “бета” (Первичная). Уничтожить всех защитников крепости и водонапорной станции (Вторичная). Разрушить все объекты в пределах досягаемости (Необязательная).

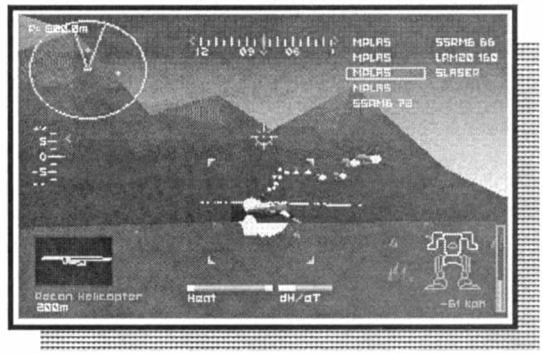
Время на выполнение задания: 25 минут.

Поскольку вы не участвовали ни в одном испытании, то вам придется эту миссию опять выполнять в одиночку. Возьмите себе робота с максимально толстой броней (хотя что тут можно говорить о броне, когда максимальный вес вашего “железного коня” не может превысить 60 тонн). Пусть его скорость будет невысока, зато его броня сможет выдержать достаточно серьезный залп противника.

Вы начинаете миссию около водонапорной станции. Хотя ваша система опознавания обнаружит троих противников, но с ними не придется сражаться на первом этапе. Они просто-напросто разбегутся (побегут защищать крепость). Вы же тем временем идите к водонапорной станции и начинайте ее громить. Враги поймут, что совершили ошибку, и отправят одного робота класса Nova разобраться с незваным гостем. Этот поступок станет очередной их ошибкой. Поскольку ваш робот защищен лучше, чем враг, и имеет большую огневую мощь, то справиться с единственным противником не представляет особых трудностей. Добейте остатки станции (стреляйте до тех пор, пока вам не сообщат, что первая задача выполнена) и идите в точку “бета”.

Крепость - довольно серьезный противник, особенно, когда ее защищают три боевые машины. Кроме того, вокруг нее расставлены пять дальнобойных турелей. Здесь надо использовать тактику “выманивания”. Подходите к крепости до тех пор, пока вас не заметят и не начнут обстрел. Уничтожьте ближайшую турель и “врубайте” реверс тяги. В погоню за вами бросятся все три робота. Поскольку они имеют различную максимальную скорость, то растянутся в “цепочку”. Тут вы их и перебьете поодиночке.

Все. Теперь осталось только уничтожить саму крепость, что тоже является задачей не из легких. Сначала вам необходимо уничтожить турели. Аккуратно обходите крепость и наносите удары, как только очередная турель появится “из-за угла”. Это практически гарантирует вас от лишних повреждений. Как только последняя огневая точка будет подавлена, наведите свои орудия на центр крепости и произведите несколько залпов. Крепость прекратит свое существование. Установите навигационный маркер в точку “гамма” и включайте автопилот.



Прямой наводкой по вертолету

Миссия окончена.

Миссия 3

Осколок клинка (Blade Splint)

Цель задания: Провести идентификацию и исследование энергетической станции в точке "альфа" (Первичная). Взорвать ее (Первичная). Уничтожить всех роботов вокруг (Необязательная).

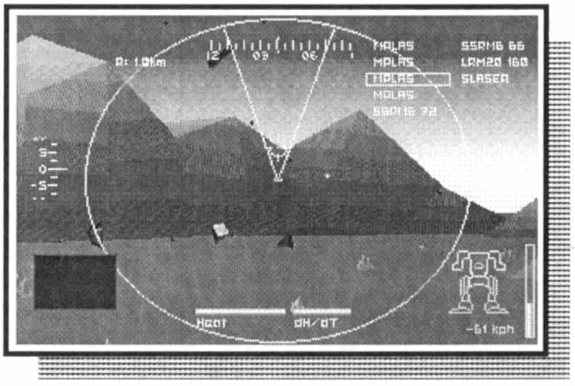
Время на выполнение миссии: 25 минут.

Несмотря на то, что вы, по мнению командования, еще "зеленый" юнец, для пущей безопасности и надежности вам дадут напарника. Вес вашего робота ограничен 75 тоннами. На эту массу можно взять машину класса Timber Wolf. Вас выбрасывают в городе, принадлежащем клану Сокола.

Идите в точку "альфа". Но сначала отдайте напарнику приказ атаковать вашу цель. Город - место интересное. По дорогам проезжают машины, за которыми можно поохотиться (не забывайте о том, что кроме машин, по городу бродят боевые роботы, которые только и мечтают о том, чтобы полакомиться волчатиной). На перекрестке вам действительно встретятся трое бойцов клана Сокола, которые попытаются оспорить у вас место под солнцем. Желательно, чтобы из их идеи ничего не вышло. Не жалейте оружия на расправу с ними (это основной гарнизон города, и дальше вам встретятся только два одиноко бродящих робота). После расправы с врагами, поверните направо и идите чуть выше основного шоссе. Здание, которое появится перед вами, и будет энергетической станцией. Идентифицируйте ее, а затем взорвите. По дороге к вашему челноку, вам придется пару раз вступить в бой с одиночными роботами противника. При вашем численном превосходстве, победа всегда останется за вами. Челнок находится в точке "дельта". Как только вы подойдете туда, миссия заканчивается.

Миссия 4

Столкновение характеров (Temperedge)



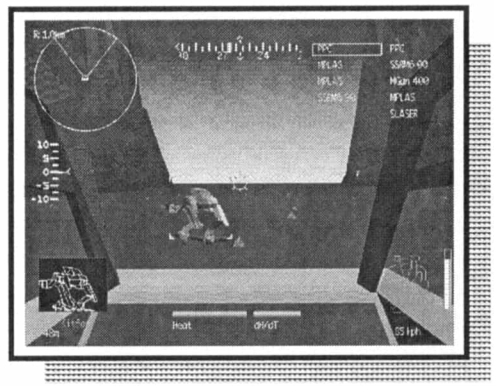
Бой идет на дальней дистанции

Цель задания: Сопроводить ремонтную машину от точки "сигма" в город (Первичная). Отбиваться от врагов, пока она будет заниматься ремонтом (Первичная). Сопроводить машину и отремонтированного робота в точку "сигма" (Первичная). Уничтожить всех нападающих врагов (Вторичная).

Время на выполнение миссии: 25 минут.

На задание вы пойдете один. Вы сможете взять робота по своему усмотрению, но не превышающего по массе 65 тонн. Рекомендуется взять Hellbringer. Он как нельзя лучше

подходит для выполнения подобной задачи. Хотя он и не очень скоростной, зато хорошо вооружен. Вас высаживают в точке "сигма", и ремонтная машина сразу начинает движение в сторону развалин города, среди которых возвышается сломанный робот класса "Паук".



Стреляй - с такой дистанции не промажешь

Как только ремонтник приступит к работе, на вас нападут три вражеских робота. Желательно их не подпустить близко к месту ремонта, однако, если это произошло, то отчаиваться не стоит. Неизвестно, чем руководствуются пилоты этих роботов, но стрелять они начинают по сломанному механизму, а не по ремонтной машине. Правда, долго они этим заниматься не смогут - вы их просто уничтожите. Хлопот ремонтнику, конечно, добавится (надо восстановить и свежеполученные повреждения). В это время на вас нападут еще два Jenner'а. Осторожно! Они умеют прыгать. Лучшая тактика в этой ситуации - уничтожать их в полете. Если таким образом вы уничтожите хотя бы одного, то с другим справиться не проблема. Главное, встать между ним и поврежденным товарищем. Вы примете все выстрелы на себя (они не обладают большой мощностью, а долго заниматься подобным безобразием вы ему не позволите). Командование "Сокола", видимо, учло предыдущие ошибки и следующие (они же последние) три Jenner'а появятся сразу с трех сторон и будут прятаться за развалинами, стараясь нанести удар из-за угла. Здесь вам придется поработать. Догоняйте каждого и расстреливайте в спину (благо они друг друга не прикрывают). После того, как враг разбит, ремонтник заканчивает работу и вы все вместе отправляетесь в точку "сигма" на встречу с вашим челноком.

Миссия окончена.

Миссия 5

Испытание 1 (Trial 1)

Цель задания: Уничтожить двоих роботов (Первичная). Уничтожить одну из четырех сфер на полигоне (Вторичная). Уничтожить еще одну пару роботов (Вторичная).

Время на выполнение задания: не ограничено.

Прохождение этой миссии повлечет за собой присвоение вам очередного звания или "прыжок" через одно в случае выполнения всех задач. Проходить испытания в клане Волка не в пример сложнее, чем в клане Сокола. Полигон у клана Волка представляет собой арену с парой холмов, за которыми и бродят ваши "цели". Постарайтесь "выловить" их поодиночке и расправиться с первым до того момента, как подойдет его напарник. Если вы победили обоих, испытание считается пройденным. Для выполнения второй задачи разнесите на куски ближайшую сферу. На вас "спустят" еще пару роботов (более сильных). Уничтожьте и их тоже. Миссия окончена.

Миссия 6

Черный огонь (Sable Flame)

Цель задания: Обеспечить безопасность коммуникационной матрицы (Первичная). Уничтожить всех роботов врага, бродящих поблизости (Вторичная). Уничтожить все вражеские объекты (Необязательная).

Время на выполнение миссии: 15 минут.

На задание вы идете вдвоем. Вы и ваш напарник можете взять робота весом до 85 тонн (лучшей комбинацией в этом случае будет "Мародер II"). Этот робот обладает высокой скоростью, хорошо защищен и имеет мощное вооружение.

Вы высаживаетесь из челнока на довольно большом расстоянии от объекта. Бегите к нему, а то можете опоздать. На подходе к коммуникационной матрице вы обнаружите троих врагов, которые уже занялись разрушением. Отвлеките их от этого вредного занятия, выстрелив в одного из них. Они побегут за вами. Тут вам и надо расправиться с ними. Ваши роботы намного превосходят в вооружении противника, поэтому "правда" будет на вашей стороне. После того, как все трое прекратили свое бессмысленное существование, бегите к охраняемому объекту и начинайте ходить по кругу вокруг него. Как только вы заметите двух роботов, бросайтесь к ним и превращайте их в груду ржавого железа. Снова возвращайтесь к объекту и ждите появления еще двоих. С ними надо расправиться подобным образом. Это все противники, которые осмеливались вас атаковать. Возвращайтесь к шаттлу.

Миссия окончена.

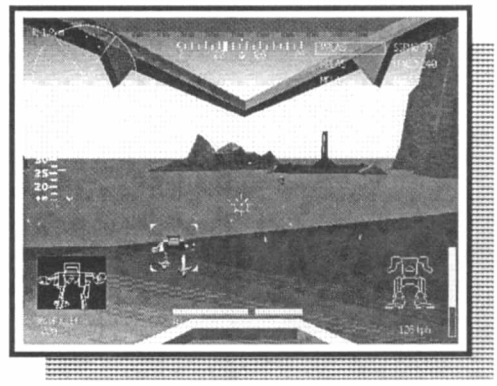
Миссия 7

Горящий металл (Burning Chrome)

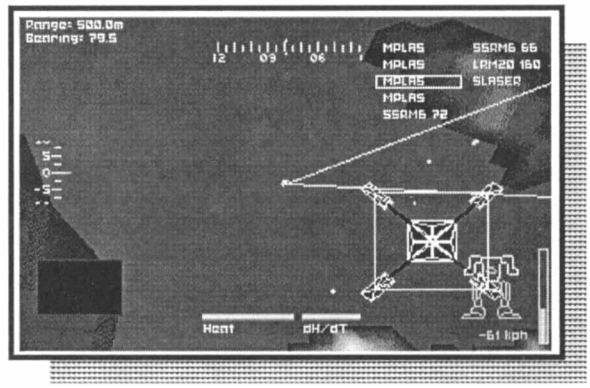
Цель задания: Уничтожить солнечную батарею в точке "тау" (Первичная). Уничтожить все вражеские механизмы вокруг (Вторичная). Уничтожить все вражеские постройки (Необязательная).

Время на выполнение миссии: 25 минут.

На задание вы можете взять с собой одного напарника и подобрать роботов весом до 65 тонн. Для этой миссии лучше всего подойдут боевые машины с тяжелым вооружением. Вас высаживают в точке "рхо". Отдайте напарнику приказ атаковать вашу цель и включайте автопилот. Он поведет вас в точку "сигма" а уже оттуда в "тау". Местность представляет собой систему каньонов, поэтому у вас есть неплохой шанс дойти до самой цели незамеченным. Солнечная электростанция расположена на возвышении, к которому ведет пандус.



Склон холма станет его могилой



Заблудился - посмотри на карту

В его верхней части расположена турель -уничтожьте ее еще до подхода к пандусу дальнобойными ракетами. Путь свободен. Остальные три турели будут скрыты от вас самой станцией (если вы, конечно, поднимались по пандусу). Слева от пандуса на утесе расположен дальнобойный пулемет, который может причинить вам немало хлопот, если вы не уничтожите его, как только заберетесь наверх. После этих подготовительных операций дождитесь напарника и принимайтесь за уничтожение зеркал станции. Как только станция будет уничтожена, по вам откроют огонь три оставшиеся турели - подавите их лазерами. Ждите. Вскоре на это плато запрыгнет один вражеский робот. Каково же будет удивление его пилота, когда по нему откроют огонь сразу с двух сторон. Он не успеет сделать ни единого выстрела, как будет в виде пыли рассеян по близлежащей местности. Спускайтесь вниз и идите к челноку. По пути вам встретятся еще два робота, с которыми по идее проблем возникнуть не должно - они нападают поодиночке. Миссия окончена.

Миссия 8

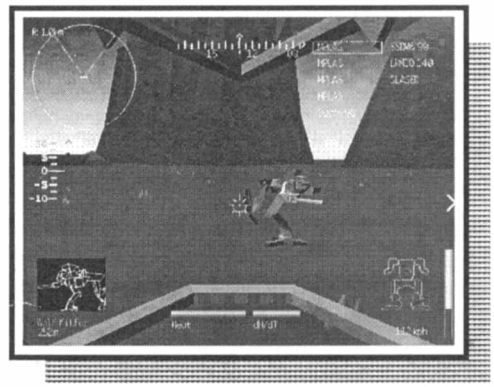
Выжженный песок (Scorching Sand)

Цель задания: Захватить и обеспечить безопасность мобильному командному центру в точке “дельта” (Первичная). Уничтожить всех роботов охранения (Вторичная). Уничтожить все вражеские объекты в зоне видимости (Необязательная).

Время на выполнение задания: 25 минут.

Эту миссию вам придется проходить одному. Несмотря на то, что предельный вес робота ограничен 60 тоннами, лучше возьмите легкую машину, умеющую прыгать. В этой миссии скорость и маневренность важнее, чем масса брони и вооружение. К тому же лучевое оружие никогда не кончается (разве что перегреется реактор).

Вас высаживают очень далеко от места встречи с передвижным командным пунктом. Если вы сразу включите автопилот, то он поведет вас окольными путями по маршруту “альфа” - “бета” - “гамма” - “дельта”. Вам же нужно идти напрямую в “дельта”. Установите туда навигационный маркер и идите. Практически сразу на вас нападут два “элементаля” - фактически гибриды скафандра и робота с очень слабым вооружением. Тем не менее, они значительно превосходят в скорости и маневренности даже легкого робота. Желательно уничтожить их издали, так как при приближении они могут сильно покалечить вас. По пути в точку “дельта” вам встретится еще один Rifleman и пара элементалей. С Rifleman’ом сражение произойдет в горах, где ваша маневренность даст значительное преимущество над неповоротливым противником. Вторая драка с “элементалями” произойдет, как только вы перевалите через горный хребет.



Враг торопится на тот свет

Тут, как и в первом бою, надо быть осторожным и не подпускать врагов слишком близко. Командный центр охраняют четыре турели, расставленные полукругом, а около самой машины находится БТР, экипажу которого явно не понравится ваше присутствие рядом. Турели уничтожается без проблем, а БТР довольно хорошо защищен. Чтобы "вскрыть" его, требуется некоторое время. Станцию связи рядом с командным пунктом вы тоже можете уничтожить - в принципе это не дает никакого результата, однако полезно "для души". Командная машина остается в "гордом одиночестве". Противник решил, что если уж он не смог защитить центр, то надо попробовать хотя бы его уничтожить. Для выполнения этой задачи был выслан робот модели Rifleman. Он спустится с горы напротив и, не обращая на вас никакого внимания, побежит уничтожать мобильный командный центр. Пока он идет, вы можете беспрепятственно уничтожить его. Больше врагов в этой миссии не предвидится. Стойте на месте и ждите, пока опустится шаттл, а затем подойдите к нему. Миссия окончена.

Миссия 9

Испытание 2 (Trial 2)

Цель задания: Уничтожить двоих роботов (Первичная). Уничтожить одну из четырех сфер на полигоне (Вторичная). Уничтожить еще одну пару роботов (Вторичная).

Время на выполнение задания: не ограничено.

В этом испытании вам также придется уничтожить двух роботов, идущих парой. Как только вас высаживают на полигон, условный противник открывает огонь. Тут только успевай поворачиваться. Маневренность и вооружение вашего робота практически идентичны вражеским. Однако победить вам необходимо, чего вы и добьетесь после пары поражений. Если вы хотите подняться еще на одну ступень по служебной лестнице, то поступите так же, как и в первом испытании. Миссия окончена.

Миссия 10

Серебряный жезл (Silver Staff)

Цель задания: Уничтожить химический завод в точке "хи" (Первичная). Уничтожить авиабазу в точке "чи" (Первичная), Охранять строения, на которых складирована амуниция (Вторичная). Уничтожить всех вражеских роботов (Необязательная).

Время на выполнение задания: 15 минут.

Как и предыдущую, эту миссию вы будете выполнять один. Это означает лишь то, что вам не позволят взять с собой напарников. Тем не менее, вместе с вами будут воевать еще два тяжелых робота вашего клана (управлять вы ими не сможете). Выбор робота у вас будет достаточно широкий. Предел массы в этой миссии 85 тонн. На такой вес можно взять "Мародера" - очень подходящую для выполнения этой задачи машину.

Вас выбрасывают в самом центре города. Невдалеке от вас бегают два ваших робота, которые ведут отчаянную схватку с четырьмя врагами. Помогите им. Прежде чем приняться за уничтожение строений в городе, проинспектируйте каждое из них. В результате вы обнаружите три склада с амуницией (Munition). Это довольно высокие дома с двускатной крышей. Их уничтожать не надо, если вы хотите выполнить вторичную миссию. Идите в точку "хи". В радиусе примерно 120 метров от нее есть небольшая плоская постройка с высокой трубой - это химический завод. Не торопитесь подходить к нему. Сначала на вас нападут двое врагов. Ваши союзники подоспеют вовремя, и враг будет быстро уничтожен. В этой миссии главное - все делать быстро, иначе времени на все не хватит. Идите к этому строению и уничтожьте его. Первое задание выполнено. Затем идите в точку "чи". Там находится авиабаза. Для того, чтобы разрушить ее, надо уничтожить башню управления, ангар и три самолета, стоящие около него. После того, как все эти объекты уничтожены, идите в точку "альфа". Там вас ждет челнок.

Миссия окончена.

Миссия 11

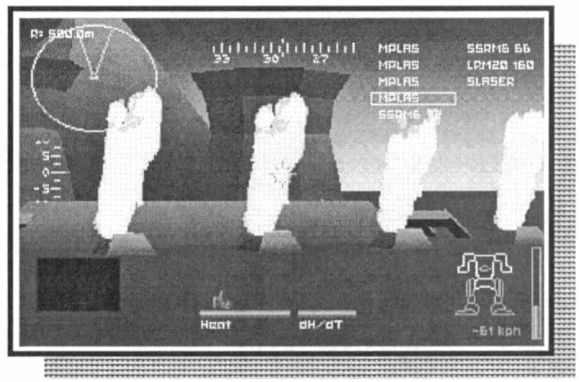
Орлиный задор (Aquiline Fire)

Цель задания: Проинспектировать обломки шаттла на предмет получения информации о его крушении (Первичная). Уничтожить обломки после детального изучения (Первичная). Уничтожить всех вражеских роботов (Вторичная).

Время на выполнение задания: 25 минут.

На задание вы идете в одиночку (Сколько же нужно роботов для разведывательной миссии?). Зато робота вы можете выбрать по своему вкусу. Масса машины ограничена 80 тоннами. Лучше, конечно, взять быстрого робота, который вдобавок еще и прыгает.

Из корабля вы выходите в точке "каппа", и сразу на вас набрасываются два средних робота противника (создается такое ощущение, что вас ждали и подготовили засаду). Отбиться от них довольно сложно, но можно (иначе как пройти миссию?). Расправившись с ними, включайте автопилот и бегите в точку "зета", где вас встретят еще два врага. После первого вашего выстрела один из них ретируется.



Праздничная иллюминация

Расправьтесь с оставшимся и догоните того, который отпраздновал труса. После того, как он будет уничтожен, бегите в точку “тетта”, а оттуда в “лота”. Где-то посередине и немного слева между этими двумя точками находится холмик, в который врезался челнок. Подойдите к нему поближе и идентифицируйте его. Обойдите холм с другой стороны, заберитесь на него и еще раз произведите идентификацию. Первая задача будет выполнена. Чуть-чуть отойдите от обломков и дайте залп. Взрыв похоронит всю полезную информацию, до которой могли бы добраться противники. Вторая главная миссия выполнена. Продолжая движение в точку “лота”, вы нарветесь еще на пару роботов противника, бесцельно шатающихся по округе. К счастью, это последние враги в этой миссии. Уничтожьте их и возвращайтесь в точку “каппа”. Круг замкнулся. Миссия окончена.

Миссия 12

Испытание 3 (Trial 3)

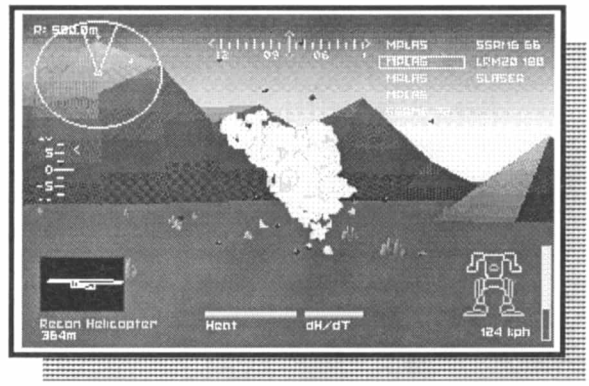
Цель задания: Уничтожить двоих роботов (Первичная). Уничтожить одну из четырех сфер на полигоне (Вторичная). Уничтожить еще одну пару роботов (Вторичная).

Время на выполнение задания: не ограничено.

Тема все та же, что и в предыдущих вариантах, с одним исключением. Роботы-противники стали еще тяжелее, а их пилоты - еще опытнее. Действовать надо, как в первом и втором испытаниях. Как бы ни закончилось это испытание, хочется надеяться, что вы вели себя, как настоящий воин. Миссия окончена.

Миссия 13

Холодный полумесяц (Cold Crescent)



“Гори, гори ясно, чтобы не погасло”

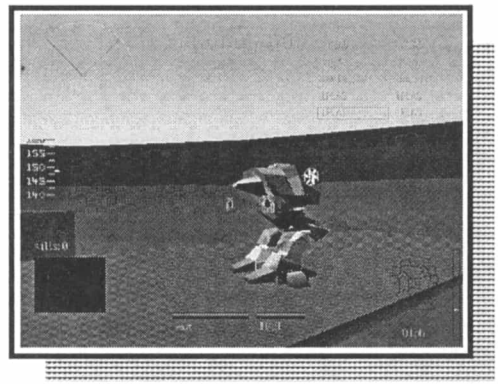
Цель задания: Уничтожить главное ядро агрегата формирования климата (Первичная).

Время на выполнение задания: 25 минут.

В бой вам придется опять идти одному, и это вариант не из лучших, несмотря на то, что робота вы можете выбрать себе любого (максимальная масса 100 тонн). Как только вас выбросят из шаттла, сразу включайте автопилот (несмотря на то, что времени дается много, расстояния тоже большие, и можно не успеть вернуться обратно за отведенное время). Автоматика приведет вас к базе клана Сокола. Но на подходе вас засекут и вышлют группу захвата в количестве трех роботов. Отходите

понемногу назад, иначе вас будут доставать пять турелей, расположенных непосредственно перед базой. В принципе, сама база вам не нужна, и тратить ресурсы на ее разгром не стоит.

Разобравшись с тремя нападающими, идите вдоль монорельса, который уходит от базы куда-то вдаль. Он приведет вас к климатическому комплексу (он окружен забором). Как истинный джентльмен, вы не полезете через забор, а предпочтете войти в ворота. Они находятся слева от вас.



DireWolf готов нанести удар

Будьте осторожны! Вход охраняют два робота, которые отнюдь не разделяют ваших воззрений и постараются поскорее вас уничтожить (на самом деле, один из них повернут к вам спиной, и можно его уничтожить до того, как он развернется к вам, а вот со вторым придется повоевать).

Закончив разборку с обоими, идите налево к горе - именно в ее недрах и расположен объект, который необходимо уничтожить. К климатическому преобразователю ведет проход, расположенный с обратной стороны горы и закрытый бронированными воротами. Взорвите их и входите внутрь. На пьедестале вы увидите красный шестиугольник - это и есть ядро. Уничтожайте его и идите назад.

Если у вас осталось "лишнее" вооружение, то по пути к шаттлу (он расположен в точке "мю") можете заглянуть на вражескую базу, где и разнести все строения и турели. Это вас ни к чему не обязывает, однако добавит количество славы за выполненную миссию. После этого небольшого развлечения возвращайтесь к челноку.

Миссия окончена.

Миссия 14

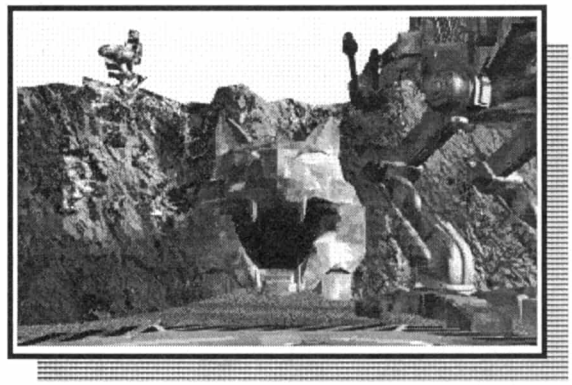
Бархатный молоток (Velvet Hammer)

Цель задания: Встретить правительственный лимузин в точке "кси" (Первичная). Сопроводить его в оперу (Первичная). Уничтожить всех нападающих противников (Вторичная).

Время на выполнение задания: 25 минут.

Какому-то правителю вздумалось прокатиться до оперы как раз в то время, когда враги напали на город. Вас вызвали, как великого воина, сопроводить его машину и не дать ее уничтожить. На задание вы пойдете один (командование посчитало ненужным отвлекать основные силы от выполнения более важных задач). Однако робота вы можете себе выбрать любого (предельная масса 100 тонн). Жизнь правителя оказалась кому-то дорога, и вам предоставили такую возможность.

Вы выходите из казармы (точнее, из гаража, в котором припаркованы боевые роботы) в точке "пи". Идите прямо к точке "кси". Не доходя до нее один поворот, сверните влево и разберитесь с роботом, который поджидал машину в засаде.



Неприступная цитадель Клана Волка

Вообще битвы с роботами в этой миссии "уходят" на второй план, потому что против вашей тяжелой (надеемся, вы себе такую выбрали) машины враг почему-то додумался выставить легких роботов. Видимо, они никак не ожидали, что у лимузина будет конвой. После этой дуэли возвращайтесь в точку "кси". Лимузин начнет движение. Следуйте рядом с ним чуть впереди. Он повернет налево на второй улице. Потом повернет налево еще раз и проедет два квартала. Затем лимузин повернет направо. Бегите вперед него. На площади, в развалинах двух противоположных домов, лимузин будут поджидать еще двое вражеских роботов. Уничтожьте их и поворачивайте направо, как только лимузин окажется на площади. Следуйте за ним, пока он не выедет на следующую площадь. У вас на радаре появится красная точка - враг рядом. К счастью, это будет всего лишь один легкий вражеский робот - превратите его в груду металлолома и следуйте за лимузином. Догоните и перегоните его. Идите прямо по той улице, по которой он начал движение. Желательно оторваться от него подальше. На подходе к зданию оперы в двух боковых улицах будет очередная (последняя) засада, состоящая из четырех броневиков. Вам они совершенно не страшны, а вот охраняемый объект могут уничтожить. Расстреляйте их и растопчите ногами их обломки. Теперь лимузин может беспрепятственно доехать до конца маршрута и припарковаться внутри здания. Возвращайтесь на базу в точку "пи". Миссия окончена.

ТАКТИЧЕСКИЙ СОВЕТ: *Во время сопровождения лимузина осторожно идите рядом с ним и не наступайте на него ногами - это приведет к печальному концу (многотонная машина просто раздавит несчастную легковушку. Хотя в иных обстоятельствах так и надо было бы поступить - нечего кататься по полю боя в лимузине). Не стреляйте рядом с ним - взрывная волна полностью уничтожит автомобиль.*

Миссия 15

Позолоченный заступ (Golden Spade)

Цель задания: Обследовать с расстояния дворцовый комплекс клана Сокола (Первичная). Уничтожить после этого коммуникационный центр комплекса (Первичная). Уничтожить турели и баррикаду на пути к дворцу в точке "омега" (Первичная). Уничтожить всех роботов, охраняющих дворец (Вторичная). Уничтожить все постройки в зоне досягаемости (Необязательная).

Время на выполнение задания: 25 минут.

Это последняя ваша реальная миссия. С собой вы можете взять еще двоих товарищей.

Роботов вы можете выбрать себе и своим товарищам любых (предельная масса 100 тонн), однако лучше всего выбрать самых толстокожих роботов, так как в этой миссии не потребуется много бегать, однако врагов будет достаточно, чтобы уничтожить более легкую машину.

После высадки из корабля на вас сразу нападут два тяжелых робота противника. Ваши товарищи могут и сами эффективно справиться с ними, однако вы можете помочь им для ускорения процесса и для того, чтобы заработать побольше очков.

После того, как разборка закончилась, идите по направлению к дороге. Поперек нее возведена защитная линия, состоящая из трех противотанковых ежей. Кроме того, рядом находятся две турели, которыми надо заняться в первую очередь (иначе они не дадут вам "спать спокойно" при разборке завала). Разбирать завал вам придется весьма оригинальным способом - просто расстрелять противотанковые ежи из лазеров (берегите ракеты - они понадобятся в следующих стычках). Завал уничтожен. Теперь можно подойти к дворцовому комплексу. Он окружен силовым полем, что полностью исключает возможность уничтожить центр связи и сильно затрудняет его обнаружение (хотя это сделать все-таки возможно). К тому же вокруг этого поля бродит пара врагов. Они бродят поодиночке, и перестрелять их очень легко (ваши товарищи вам в этом помогут).

Следующей вашей задачей становится отключение силового поля, генератор которого находится левее и выше дворца (если смотреть со спутника). Подойдите к нему и взорвите, используя лазеры. Защитный экран исчезнет. Перед вами встанет следующая задача - уничтожить троих врагов, покинувших пределы дворца и направляющихся к вам. Хочется надеяться, что с этой проблемой вы справитесь успешно, не получив значительных повреждений (хотя это и не имеет решающего значения - больше вам драться не придется). Идите к комплексу и наведите прицел на самое высокое здание с левой стороны. После его идентификации вы убедитесь, что это и есть станция космической связи. Уничтожайте ее и возвращайтесь в точку "альфа". Там вас ждет челнок. Миссия окончена.

Миссия 16

Испытание 4 (Trial 4)

Цель задания: Уничтожить две пары тяжелых роботов (Первичная).

Время на выполнение задания: не ограничено.

Это последняя миссия в игре. Она нацелена на проверку вашего умения владеть боевым роботом. При успешном выполнении миссии вам присваивают очередное звание.

Вам дают робота, менее тяжелого, чем вражеские. Врагов выпускают на вас парами. Очередное (и последнее) звание вам дают только в том случае, если вы уничтожили всех четверых. С чем вас и поздравляем. Миссия окончена.

И вот бойцы клана Волка, полностью разгромив клан Сокола, достигают точки пространства, в которой находится одна из звезд класса "желтый карлик". Вокруг нее вращается девять планет, на третьей из которых и зародилась жизнь, давшая начало человечеству. Покорив космическое пространство, люди забыли свою далекую родину, но настала пора вернуться назад и возродить былое величие матери-Земли. Конец.

Полезные советы

Итак, что же можно порекомендовать человеку, впервые севшему за штурвал боевого робота?

Во-первых - отказаться от всяких там специальных устройств управления, типа мышки или джойстика, и положить руки на клавиатуру. Ведь при таком обилии функций управления очень сложно обходиться тремя кнопками и ручкой. К тому же клавиатура обеспечивает в этой игре наибольшую точность и скорость наведения оружия на цель, разворота, изменения тяги. Для достаточно опытных пользователей не составит труда управляться со всеми этими функциями двумя руками, почти не глядя на клавиатуру (дизайнеры постарались и расположили все клавиши управления очень удобно, в чем вы сами сможете убедиться, пройдя несколько миссий).

Во-вторых - умение вести себя правильно в бою, быстро реагировать на изменения обстановки, доступно далеко не всем начинающим игрокам. Поэтому вначале никогда не ввязывайтесь в бой с несколькими машинами одновременно, пускай они даже существенно легче вас. Это может привести к непредвиденным потерям. Если на вас надвигается строй врагов, лучше спрятаться за какое-нибудь укрытие и "вылавливать" их поодиночке. Тут, конечно, важно как можно точнее навести вооружение. Что касается самонаводящихся ракет, то их и наводить почти не надо. Достаточно лишь захватить цель системой наведения и подождать, пока прицел не станет красным. Стрелять ракетами лучше всего "навесом" - так они попадут ему в голову, самую уязвимую часть. Если выпускать ракеты понизу, они, скорее всего, попадут в ноги, чтотак же немаловажно. Ракетами также можно стрелять из-за угла. Это очень эффективно с точки зрения собственной безопасности. Ведь противник не видит вас, а, соответственно, и ответить вам не может. Единственное, чего делать не стоит, так это применять РДД на близком расстоянии. Мало того, что большинство ракет пройдет мимо цели, так еще вы можете повредить сами себя, если стоите к врагу вплотную. Что касается лучевого оружия, то наводить его достаточно тяжело на большом расстоянии. Чтобы облегчить себе задачу, воспользуйтесь системой приближения. В качестве цели выбирайте всегда определенную часть врага (например, ногу или руку) и стреляйте в нее, пока не уничтожите. Лучше всего пользоваться залповым огнем. Так достигается наибольший эффект. Однако, если враг подкрадется слишком близко к вам, то система увеличения изображения сослужит дурную службу. Ведь угол обзора уменьшается пропорционально увеличению изображения. Тогда вам нужно срочно отключить эту систему.

В-третьих - как можно чаще используйте прыжковые ускорители (на тех моделях, где они имеются). Это может дать вам массу преимуществ. Атака сверху на противника может остаться практически безнаказанной. К тому же, выстрелив, вы можете развернуться в воздухе (есть и такая функция), перелететь через врага и атаковать его со спины, где броня наименее толстая. Используя прыжковые ускорители, можно быстро "отпрыгнуть" от врага, подошедшего к вам в упор. Это гораздо эффективнее, чем включать реверс тяги. И еще одно: вы можете, подпрыгнув, приземлиться на голову врагу. Тогда он получит повреждения без всяких затрат оружия с вашей стороны.

При выборе робота для выполнения миссии стоит учитывать задачу, которую вам предстоит решить. Для большинства миссий вполне подходят стандартные модели, но иногда требуются небольшие переделки в конструкции. Вносите их очень осторожно и всегда - учитывая специфику миссии. К примеру, ситуация, когда ваш робот оказывается оснащенным только дальними ракетами в огромном количестве, оптимальна для одних случаев и весьма безрадостна в других. Конечно, еле ходящая ракетная установка способна роем ракет издали поразить любую мишень, но что делать, если враг подошел близко? Ведь на тяжелые роботы (которые обычно и снаряжаются большим количеством РДД) невозможно установить прыжковые двигатели. К тому же ракетные установки очень легко уничтожить из лазеров или ПИИ. А взрыв такого огромного боезапаса повлечет вашу немедленную гибель. Наилучшей комбинацией для прохождения практически любой миссии является стандартная модель Timber Wolf'a. Он вооружен как РДД, так и мощными лазерами. Такая комбинация вооружения позволяет неплохо бороться с элементалами. Если бронированная пехота от вас далеко, то можно выпустить ракеты (они-то уж точно "накроют" цель). А на близком расстоянии нет ничего лучше лазера (это относится также и к драке "робот против робота").

Планеты, на которых вам доведется воевать, очень сильно отличаются друг от друга природными условиями. И дело не только в освещенности или тумане (в конце концов, можно применить ночное видение или оптическое улучшение образов), но и в гравитации. Если на одной планете ваш 100-тонный робот порхает, словно пташка, развивая огромные скорости, но в другом месте даже Firemoth выглядит весьма неуклюже и едва способен оторваться от поверхности на прыжковых двигателях.

Есть еще такая полезная функция, как поворот туловища робота. Он позволяет бегать кругами вокруг противника и наносить удар за ударом. При этом враг практически не может попасть в вас (ведь его мишень постоянно перемещается). Вам же не составит никакого труда попасть в стоящую на одном месте цель, которая только и делает, что вертит "головой", пытаясь "достать" вас.

Лучше всего сначала отстреливать противнику ноги (без них он никуда не двинется, разве что включит прыжковые ускорители). Так же эффективно поражать голову. Правда, это не очень удобно по причине ее небольших размеров. Руки, в которых находится определенная часть оружия, тоже достаточно выгодная мишень, особенно у Rifleman'a, в котором все вооружение сосредоточено именно там. Отстрелив ему руки, вы оставите его безоружным. В таком состоянии он представляет собой чрезвычайно легкую мишень.

Приложение

Во всех играх MechWarrior-2 имеется одно меню, которое может быть вызвано в любой момент вашего путешествия по базе нажатием клавиши **"Esc"** или щелчком правой кнопки мыши. Оно появляется в середине экрана и содержит шесть пунктов, каждый из которых может быть выбран или мышкой, или с помощью "стрелок" и **"Enter"** на клавиатуре:

Новый воин (New Allegiance) - Выбрав этот пункт, вы возвращаетесь в самое начало игры. Теперь можно выбрать другой клан, зарегистрироваться под новым именем или продолжить игру со старым (о том, как это все происходит, читай в описании начала игры).

Параметры боевой обстановки (Combat Variables) - Здесь можно настроить некоторые весьма важные параметры игры. Вы сможете изменить громкость музыкального сопровождения и звуков в графе **Audio**; выбрать один из трех уровней сложности игры в пункте **Difficulty: Easy** (легкий), **Medium** (нормальный) или **Hard** (сложный). Все они отличаются друг от друга весьма существенно. Для того, чтобы сделать выбор, просто пощелкайте мышкой на названии уровня сложности, до появления требуемого. Так же можно произвести настройки видеорежима **(Video)**, которых в игре поддерживается 3 вида (**320x200, 640x480, 1027x768**), детализации различных объектов, наложения текстур на объекты и местность. Последний пункт здесь называется **Altered Reality** (Альтернативная реальность). В нем можно установить такие важные характеристики, как бессмертие, бесконечные снаряды и отсутствие перегрева реактора. Но учтите - вы не пройдете ни одного испытания крови, если хоть одна из установок этих характеристик будет отличаться от реальности. Для того, чтобы покинуть пункт, нажмите **"Esc"** или щелкните правой кнопкой мыши.

Управление (Cockpit Control) - Здесь вы можете выбрать и отконфигурировать устройства управления игрой (будь то клавиатура, мышь или джойстик). Но на самом деле, создатели игры продумали все настолько грамотно, что нет смысла менять управление - сами запутаетесь и других запутаете. Так что поменьше обращайте внимания на этот пункт. Хотя, если у вас есть навороченный джойстик или виртуальный шлем - без этого меню вам явно не обойтись.

Зал славы (Hall of honor) - Зал славы представляет собой не что иное, как таблицу рекордов. Сюда внесены результаты игры всех пилотов, в том числе, и ваш. Сюда заносится ваш текущий ранг, набранная слава, эффективность прохождения миссий, количество убитых врагов и название последней миссии.

Совет Кешиков (The Keshik) - Таким громким именем программисты назвали себя. Так что здесь вы фактически можете посмотреть имена разработчиков программы.

Выйти в DOS (Flee to DOS) - По этой команде, после подтверждения, происходит выход в операционную систему, из которой игра была запущена.

Приложение

Набор отдельных миссий (испытание характера)

Вы сидите за компьютером и занимаетесь какой-то очень важной работой. Но у вас ничего не выходит (программа никак не хочет работать правильно). Вы чувствуете, что еще немного, и ваши мозги "закипят". Тут вы вспоминаете, что недавно установили на свой "винчестер" MechWarrior-2. Вам жутко хочется повоевать, но проходить миссии за какой-либо клан не хочется. А хочется просто хорошей драки. Тут вам и приходит на помощь опция **(Trials of Grievance)**. Там вы можете подобрать себе команду из трех роботов, выбрать пейзаж в миссии и даже назначить противников. После этого нажимайте **Launch** (запуск) и идите в бой не за славу, а так - ради развлечения.

Вид экрана

Как только вы выбрали **Trials of Grievance**, перед вами развернется экран.

Слева вверху находится ваше меню, в котором вы должны установить робота себе и двоим своим напарникам, а так же выбрать схему первоначального построения (выбор осуществляется виртуальными стрелками, которые расположены слева от всех названий).

Чуть ниже нарисована эмблема клана, за который вам придется воевать. Клан можно сменить, просто щелкнув в эмблему мышкой.

У противника есть такое же меню, которое, как ни прискорбно, придется заполнять самому (так что не ставьте ему слишком слабых роботов, а то играть будет неинтересно).

Для того, чтобы сменить миссию, надо щелкнуть мышкой в ее название. Всего различных миссий здесь около десятка.

Для того, чтобы запустить миссию, щелкните на надписи **Launch** внизу экрана.

Дополнительный трюк в Trials of Grievance Игра за Elemental и Tarantula

Если вас не устраивает набор роботов, предоставленных изначально, вы можете расширить его как минимум на две штуки, выполнив следующие действия:

Путь 1

Войдя в отдельную битву, щелкните мышкой на изображении звезды, чтобы войти в меню ее конфигурации **(Star Config)**. Теперь вами нужно заменить свое имя на **Enzo**. После этого войдите в лабораторию для проектирования роботов **(Mech Lab)**. Вам станут доступны еще три боевые машины - **BattleMaster, Tarantula** и **Elemental**, который, собственно-то, и роботом не является, а просто представляет собой бронированный скафандр. И хотя внешний вид всех троих вы увидите в лаборатории, в меню конфигурации звезды вместо робота будет пустое место. Плюс ко всему попытка запуститься после выбора BattleMaster'а приведет к неудаче - программа "вывалится" по ошибке. Если с сайта **Activision** можно легко скачать небольшой апгрейд - то можно играть и на **BattleMaster**.

Путь 2

Вам нужно выполнить все то же самое, что и в первом случае, за исключением того, что в качестве имени вы должны ввести **Hobbes**. Тогда вам станут доступны только **Tarantula** и **Elemental**. А принимая во внимание тот факт, что с BattleMaster'ом игра все равно не запускается, то этот код идентичен первому.

Отладочные коды

Как и во многих играх, в MechWarrior-2 присутствуют специальные последовательности символов, набрав которые на клавиатуре, можно получить существенные преимущества над противником (такое, к примеру, как бессмертие). Конечно, бессмертие можно включить и в настроечном меню игры (так же, как и бесконечное оружие), однако при этом вы не сможете уйти дальше первого испытания (какой же из вас воин, если вы ведете нечестную игру?). Поэтому дальше придется пользоваться приведенными ниже кодами. Их нужно набирать заново в каждой миссии. Повторный набор ведет к отключению полученного преимущества.

Набирая коды, не забудьте держать нажатыми клавиши Ctrl + Alt + Shift, только тогда вы добьетесь успеха.

CIA	Неограниченные боеприпасы
BLORB	Неуязвимость робота
FLYGIRL	Способность к прыжкам, даже если реактивные двигатели не установлены
MIGHTYMOUSE	Неограниченное топливо для реактивных двигателей
COLDMISER	Включение/выключение слежения за перегревом (ваш робот перестает нагреваться).
XRAY	Показ всех объектов в виде "проволочного каркаса". Вид через стены и горы. Для того, чтобы отключить, используйте клавишу "w".
ENOLAGAY	Взорвать вокруг ВСЕ!!! (здания, роботы и т.д.). Чтобы сработало, вы должны выбрать целью вражеского робота
DORCS	Изображение команды программистов, создавших игру, вместе с небольшим посланием от каждого из них
LAIRDO	Загадочное сообщение "Don't shoot the blimb"
SHIT	Сообщение "No vulgarity" (просьба не выражаться...)

Отладочные коды

FUCK	То же самое
MICHELIN	Включение/ выключение кружков, представляющих состояние каждого участка цели. Очень удобно для прицеливания
TINKERBELL	Режим "свободного слежения"
ZMAK	Должно быть включением/выключением ускорения времени. На практике никаких отличий не видно.
DEI	Ничего особенного. На экран выдается надпись "F E I L"
TLOFRONT	Установить камеру заднего обзора перед вашим роботом так, чтобы он был виден.
HANGAROUND	Выдает на экран надпись "That't better ... "
ICANTHACKIT	Закончить миссию
IDKFA	То же самое, что и предыдущий код.
MEEPMEEP	Включить клавиши "сжатия" времени.
UNMEEPMEEP	Выключить "сжатие" времени.

Управление

Пилотирование

1 ... 0	выбор тяги
+ / -	увеличение/уменьшение тяги
←	поворот влево
→	поворот вправо
↑ / ↓	наклон корпуса
NumPad 5	центровка зрения и корпуса
BACKSPACE	реверс тяги
< , > или *белый* *белый*	поворот корпуса
End , Page Down	
/	центровка корпуса относительно ног
M	центровка ног относительно корпуса
J	прыжок

В режиме прыжка

J	тяга на подъем
серый *серый* Insert / Page Up	тяга влево/вправо
серый *серый* Delete / Page Down	реактивный разворот
серый *серый* Home / End	тяга вперед/назад

Навигация

N	выбор навигационной точки
A	включение/отключение автопилота

Наведение

T / R	перебор целей
E	ближайший противник
F	выбор целью своего напарника
Q	выбор цели, находящейся под перекрестием
I	изучение текущей цели
Ctrl + T	отключение наведения на цель

Управление видами

F4	вид цели
F7	задний вид
F8	нижний вид (используется при прыжках)
F9	вид вооружения
F10	вид вооружения (полноэкранный)
F3	вид со спутника
X / Shift + X	масштабирование вида со спутника
C	внешний вид
Серый *Серый* Ctrl + ↓ , ↑ , *Серый* *Серый* Ctrl + → , ← , Home , Page Up , Z / Shift + Z	управление внешним видом

Вид из кабины

Z	увеличение
Shift + Z	уменьшение
Ctrl + Z	возврат к нормальному виду
Белый Home, *Белый* Page Up	взгляд налево или направо
Ctrl + *Серый* ↓, *Серый* ↑	управление взглядом пилота
Ctrl + *Серый* →, *Серый* ←	управление взглядом пилота
L	режим "ночного видения"
W	оптическое улучшениях образов

Дисплеи

F1	перебор функций универсального дисплея
F2	радар нормальный / полноэкранный/ отключить
X, Shift + X	изменение масштаба радара
F5	контурное отображение повреждений
F6	рапорт о повреждениях брони
F11	включение/отключение HUD
U	статус систем
F12	цели миссии

Связь с напарниками

Ctrl + F1 или B	управление напарниками
Ctrl + F2 / Ctrl + F3	управление 1/2 напарником

Управление огнем

Space или *правый* Enter	выстрел
левый Enter или *белый* Delete	переключение оружия
\	переключение режима стрельбы
Shift + 1 .. 3	добавление оружия к 1, 2 или 3 группе
Num LOCK	огонь 1 группы
Серый /	огонь 2 группы
Серый *	огонь 3 группы
K	сброс боеприпасов

Специальные устройства

O	преодоление аварийного отключения реактора
S	ручное аварийное откл./старт реактора
V	вкл./выкл. систему MASC
Ctrl + Alt + E	катапультирование
Ctrl + E	вкл./откл. автомат. катапультирование
Ctrl + Alt + X	самоуничтожение

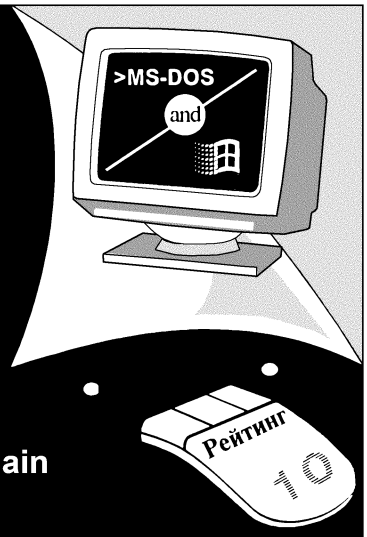
Системные функции

Esc	настройка параметров
Alt + P, Pause	пауза
Ctrl + P	получение "экранного снимка" на память
Ctrl + Q	выход из миссии

MechWarrior 2: NetMech

Пилот Робота 2:

Сетевые роботы



Год выпуска	1995
Распространитель	Activision
Разработчик	Digital Domain
Категория	Имитатор

Минимальные условия	486 DX2-66, 8 MB
Оптимальные условия	Pentium-166, 16 MB, FAST VIDEO
Графика	Lo Res, Hi Res, Super Hi Res
Размер	1 CD, RIP 65 MB, ZIP 29 MB
Играем вместе	1-8 чел.
Способы соединения	
Управление	спец. устройства

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС

10 10 10+

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

ВПЕРВЫЕ | СНОВА И СНОВА | С ПАРТНЕРОМ

ИСПОЛНЕНИЕ

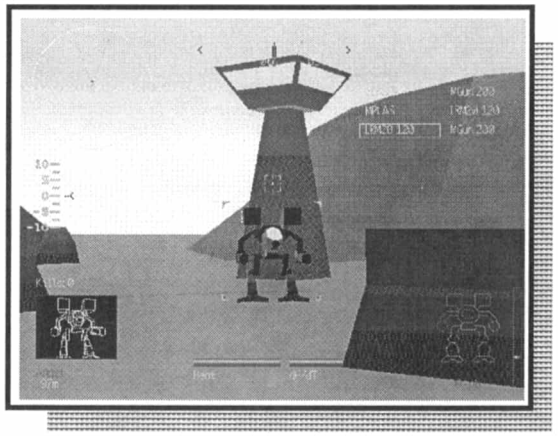
ГРАФИКА	10
ЗВУК	10
ИНТЕРФЕЙС	10
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	10
СЮЖЕТ/КОНЦЕПЦИЯ	5

Общая оценка **10**

Он вел своего боевого робота по пустыне, которая на некоторое время превратилась в поле боя. Ноги машины вязли в песке, и приходилось заботиться о том, чтобы не потерять равновесие и не грохнуться оземь, как молодой кадет на первом занятии по вождению. Жара в кабине стояла страшная. Даже двойные охладители не справлялись с рассеиванием солнечного тепла, обрушившегося на корпус робота в этот солнечный денек (хотя других дней попросту не бывает на этой безводной планете, находящейся слишком близко от своей звезды, чтобы заинтересовать кого-нибудь еще, кроме кланов). Тут и там дымились останки роботов, так и не прошедших мясорубку. Водителем одной из этих, когда-то грозных, а теперь бессильно лежащих на песке машин, был его брат, который уничтожил двоих врагов, но и сам погиб, получив подлый удар в спину. Как настоящий Волк, брат сражался до последнего, и даже перед лицом смертельной опасности не послал сигнал бедствия.

Вот на радаре вспыхнула красная точка, и сразу же система идентификации выдала модель робота. Это был вражеский Timber Wolf. Ненависть и чувство мести переполнили пилота. Он пустил своего Rifleman'a бегом, дабы поскорее оказаться на расстоянии выстрела от противника. Включив систему зуминга на максимальное увеличение, он заметил, что Timber Wolf поднял голову, но не придал этому значения - еще немного, и враг будет в пределах досягаемости его тяжелых лазеров, один залп которых, при точном попадании, способен уничтожить противника.

Но неожиданно на главном экране зажегся сигнал, предупреждающий о ракетной атаке. Противник применил РДД. На таком расстоянии (которое значительно превышает прицельную дальность стрельбы этого класса ракет) трудно было поверить, что хотя бы одна из них долетит до робота. Однако противник пустил их "навесом". Почти все сорок ракет, выпущенные из двух ракетных установок, прошли мимо. Но пара ракет попала точно по броне, прикрывающей кабину. Страшный удар потряс робота. Грохот взрыва был настолько силен, что у пилота чуть не лопнули барабанные перепонки. В броне образовались огромные кратеры. Что же было хуже всего, так это то, что взрывом сорвало все охладители со "спины" машины, в результате чего температура в кабине подпрыгнула на добрый десяток градусов. Находиться внутри стало совершенно невозможно. На пульте замигала аварийная лампочка, предупреждающая о перегреве систем и готовая вот-вот отключить реактор. Ударив ладонью по кнопке выключения автоматики, пилот запустил вентиляцию на полную мощность и бросился в атаку. Чувство ненависти полностью заглушило все остальные ощущения. Теперь ему не могло помешать уже ничего - ни раскаленный металл кабины, ни отсутствие кислорода внутри, ни тот факт, что броня на "голове" практически отсутствует, и следующее попадание туда может стать последним. Захватив врага в прицел и наведя все орудия на фонарь кабины, он нажал на гашетку. Из стволов готовы были вырваться смертельные лучи, когда заработали вражеские РБД, и ракеты прямой наводкой ударили в левую ногу и нижнюю часть торса. Робот покачнулся, и заряды прошли мимо цели. На пульте замигали аварийные сигналы, и отчаянно завыла сирена.



Еще один шаг, и Timber Wolf обрушит на вас полноценный ракетный залп

Нога была уничтожена. Броня почти по всему корпусу свисала клочьями, тут и там обнажая гидросистемы и проводку. К тому же от перегрева взорвались снаряды к автопушке, разворотив изнутри плечо. С трудом сохраняя равновесие и чуть не плача от отчаяния, Он бессильно смотрел на то, как противник приближается, обходя сбоку робота, а у него даже не было возможности развернуться и ответить ему ударом на удар. Оставалась лишь последняя, отчаянная попытка. Он подпрыгнул и единственной ногой приземлился прямо на кабину Timber Wolf'a, пилот которого потерял всякую осторожность и подошел слишком близко. Однако, приземлившись, Он получил прямо в реактор очередной, и на этот раз последний залп РБД. На глаза надвинулась красная пелена. Боль взорвалась во всем теле. И наступила темнота небытия.

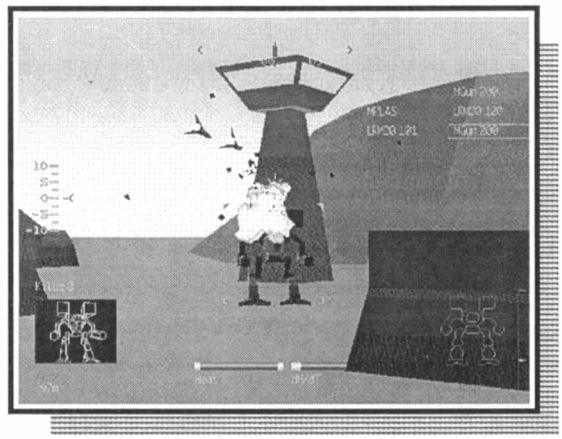
Пилот Timber Wolf'a праздновал победу, а как же иначе. Его робот остался практически неповрежденным, тогда как противник стоит на одной ноге, не в силах пошевелиться. И тут, неожиданно для него, Rifleman прыгнул. Все, что он смог сделать, это выпустить залп ракет прямо в "торс" врагу. Попадание было удачным. Куски брони и внутренности полетели в разные стороны. И все-таки враг успел "достать" его. Нога и часть торса (все, что осталось от Rifleman'a) упали прямо на кабину, раскрошив фонарь и задавив пилота. Смерть наступила почти мгновенно. Последними воспоминаниями его были чувство огорчения от проявленной неосторожности...

... Игрок оторвался от компьютера. Да, конечно, проигрывать досадно, но игра есть игра. Несмотря на проигрыш, всем было интересно. Поблагодарив противников, он пошел заниматься своими делами ...

После выпуска MechWarrior-2, в котором имелась лишь демонстрация сетевой игры, рассчитанная максимум на двух игроков, Digital Domain решила выпустить полноценную сетевую версию битв роботов. Делать приложение к MechWarrior-2 авторы посчитали неразумным, поэтому создали отдельную игру с экзотическим названием NetMech. По исполнению графики, звука и управлению эта игра ничем не отличается от своего предшественника. Все выглядит так, как будто вы просто получили добавочные миссии, однако сражение с живым партнером придает игре такую напряженность, которую вы не смогли бы испытать, сражаясь с компьютером. Миссии, разнообразные не только по ландшафту, но и по характеру задачи, могут быть выбраны вами произвольно. Огромный интерес представляет также тот факт, что вы можете играть не только каждый сам за себя, участвуя в настоящей "мясорубке", но и "команда на команду", где если не все, то многое зависит от вашего взаимодействия с товарищами по команде.

Начало игры

"Год 3057. Лучшие пилоты кланов сошлись в бою между собой, дабы выяснить, кто из них является лучшим" - примерно так гласит текст, выплывающий перед вами в заставке игры. На фоне разлетающихся во взрыве букв перед вами появляется начальное меню. Оно содержит строчку, в которой вы обязаны ввести свои позывные, список, в котором вы можете выбрать тип соединения, и две кнопки: Выбор **(Select)** и Выход **(Quit)**. Внизу также



Так в XXXI веке снимают часовых

располагается строка контекстной помощи, где вы можете всегда видеть краткое описание того, что в данный момент делаете (естественно, на английском языке). Вы можете выбрать либо игру по локальной сети **(IPX Network)**, либо по модему **(Modem)**, либо по кабелю **(Null Modem)**, соединяющему напрямую два компьютера. И если в первом случае в игре могут принимать участие до 8 человек, то в остальных случаях играть можно только лишь вдвоем. Несмотря на то, что игра в принципе не поддерживает Internet, тем не менее, если вы захотите сойтись в честном бою на боевых машинах с вашими друзьями, которые живут, например, в Австралии, воспользуйтесь услугами пакета Kali, который способен эмулировать локальную сеть по Internet.

В данной статье описана лишь игра по локальной сети, так как остальные виды игры чрезвычайно на нее похожи, за исключением небольших тонкостей (типа набора номера с помощью модема). После того, как вы выбрали тип соединения, ввели свои позывные и нажали **Select**, перед вами откроется следующее меню. Слева вверху располагается окно с надписью **Room** (комната). В нем отображены имена всех, кто "создал" свою игру (ситуация, когда одновременно игру "создали" несколько человек, особенно характерна при игре через Internet). Если вы имеете намерение присоединиться к какой-нибудь игре, то просто щелкните мышкой в соответствующее имя. В окне, расположенном чуть правее (оно называется **Warriors**, то есть "Воины"), сразу отобразится список всех игроков, присоединившихся к игре до вас (кстати, собственное имя вы всегда видите в списке воинов, независимо от того, к какой игре вы присоединились, и присоединились ли вообще). Всем им вы можете послать привет, воспользовавшись интеркомом **(Intercom)**, строка ввода которого отображена внизу экрана. Именно там вы можете написать свое послание. В правой части экрана расположены четыре кнопки:

Назад (Back) - если вы щелкнете сюда мышкой, то попадете в предыдущее меню (нарушив при этом соединение). Чтобы снова вернуться сюда, нужно проделать описанный ранее действия.

Присоединиться (Join) - щелкнув по этой кнопке, вы присоединитесь к ранее выбранной игре. Теперь ваше имя появится и у остальных желающих поиграть вместе с вами в правом окне.

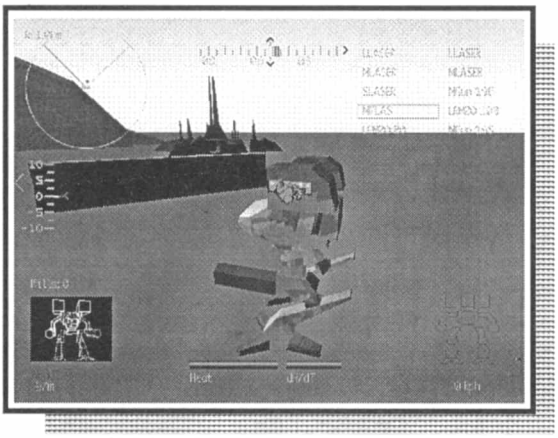
Хозяин (Host) - нажмите эту кнопку, если вы вознамерились создать собственную игру (не желая присоединиться к уже существующим). В этом случае у остальных игроков ваше имя появится в окне **Room**, и желающие смогут присоединиться к вам.

Именно у создающего игру должен находиться оригинальный диск NetMech, остальные могут иметь инсталлированный вариант.

Выход (Quit) - тоже полезная кнопка, нажав которую, вы просто покинете игру, предварительно насладившись красивой финальной заставкой.

Ну и, конечно, самая нижняя строка содержит подсказки на все ваши действия. К сожалению, опять на английском языке.

В дальнейшем будут описаны лишь те действия, которые вы можете совершить, став "хозяином" игры (на самом деле, все присоединившиеся могут делать все то же, за исключением изменения параметров, общих для всех. Но даже в этом случае вы сможете выразить свое неодобрение или согласие с действиями, совершаемыми "хозяином" через интерком, который всегда к вашим услугам внизу экрана).



Тамбовский TimberWolf тебе товарищ!

Итак. Создав игру, вы попадаете в следующее меню (как же их много в игре!). Наверху экрана крупными буквами написана фраза **Mission setup**, что означает "Настройки миссии". Под ней расположены две виртуальные кнопки, на которых написано: "Каждый за себя" **(Free for All)** и "Команда на команду" **(Team)**. В случае, если вы нажмете кнопку Team, то слева и справа от обеих кнопок появятся эмблемы двух кланов. По умолчанию слева расположена эмблема клана Волка, а справа - клана Кречета. Каждую из эмблем можно сменить, просто щелкнув на ней мышкой (надо сказать, что играть вы можете за один из 15 кланов, так что выбор довольно богат). Что бы вы ни выбрали, под кнопками будет находиться строка, в которой отображено название текущей миссии. "Клановские" миссии отличаются от миссий при игре "каждый сам за себя", так что здесь рекомендуется сделать правильный выбор (кстати, различается и количество миссий. Все они описаны ниже). По бокам строки с названием миссии находятся две виртуальные кнопки в виде стрелочек "вправо" и "влево". С их помощью можно производить выбор миссии. В окне, расположенном ниже, отображается объяснение миссии, а также указываются все задачи и порядок их выполнения (Первичная, Вторичная).

Под системой выбора миссии находится панель интеркома (на ней мы останавливаться не будем. Тут все ясно). В правой верхней части экрана расположена панель, озаглавленная "Игровые настройки" **(Options)**. Здесь находится все, относящееся к виду самого боя в миссии. Вы можете включить или выключить следующие опции (щелкните мышкой в соответствующий пункт):

Восстановление (Regeneration) - Если этот пункт включен, то у вашего робота присутствует система саморемонта. То есть в процессе боя все полученные повреждения понемногу устраняются. Таким образом, если вы на какое-то время вышли из боя, то у вас есть реальный шанс "залечить" все раны. Однако по умолчанию данная опция выключена.

Неограниченный боезапас (Unlimited Ammo) - Здесь говорить не о чем. По умолчанию отключена.

Отслеживание перегрева реактора (Heat Tracking) - Если вы отключите эту опцию, то ваш робот перестанет перегреваться. Так что стреляйте из лазеров сколько хотите, корпус даже и не подумает нагреться. Конечно, такая ситуация достаточно нереалистична, поэтому по умолчанию опция включена.

Повреждения от близкого взрыва (Splash Damage) - Когда эта опция включена, то вы получаете повреждения от близких взрывов (допустим, вы в упор "засадили" ракетами в стену или выстрелили в стоящего рядом робота).

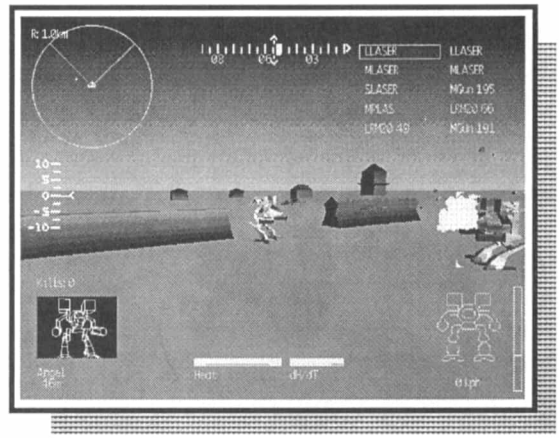
Повреждения от столкновений (Collision Damage) - При столкновении с кем-либо в бою на большой скорости вы получаете повреждения (тот, с кем вы столкнулись, также не избегнет подобной участи). Хотя они и незначительны, однако все равно обидно.

Радар (Radar) - Очень полезная вещь в бою. Для начинающих пилотов можно посоветовать не отключать эту опцию, так как в противном случае во время игры радары пропадут у всех. Более умудренные воины могут попробовать сыграть и без радаров "втемную". Говорят, так даже интереснее.

Ниже расположены три списка, где вы сможете выбрать остальные характеристики:

Весовая группа (Weight Limit) - предоставляет возможность выбора максимального веса робота. Нижний предел 25 тонн. Верхний - 100 тонн. Выбирать максимальный вес можно с шагом 5 тонн. Если вы выберете предел 100 тонн, то все будут брать самого тяжелого робота (да, против массы не попрешь). В результате чего все игроки сойдутся в бою на Dire Wolf'ax. Интерес в этом весьма относительный. Эти горы брони могут долго "пинать" друг друга без видимых результатов. Лучше всего ограничить вес 85 тоннами. Тогда у всех появится возможность выбора робота (ведь даже 75-тонный Timber Wolf - весьма грозная машина в этой категории. Можно сказать, что равных ему нет. Даже Marauder проигрывает ему в силе, хотя весит больше).

Гравитация (Gravity) - Выбор гравитации на планете, где будут происходить сражения. Нижний предел равен 0.25 стандартной единице, верхний - 4.00. Изменять же ее можно с шагом 0.25. Гравитация, как известно, влияет на высоту прыжков и скорость перемещения.



"Попала в робота ракета, в огне погиб весь экипаж"

Время суток (Time of Day) - Дает вам возможность выбрать наиболее подходящее для вас по освещенности время. Ведь видимость напрямую зависит от освещенности объектов. Если вам хочется повоевать на рассвете, то установите в этой позиции **Dawn**. Тем, кто предпочитает воевать в полдень, настоятельно рекомендуется выбрать **Day**. Для желающих увидеть кровь врага в лучах заходящего солнца, мы советуем установить **Dusk**. И, наконец, "совы" могут выбрать для себя ночь **(Night)**. Тут уж им полное раздолье. Противник практически ничего не видит и стреляет, пользуясь системой ночного видения.

Температура окружающей среды (Temperature) - Можно сделать выбор из трех позиций. Низкая **(Cold)**, нормальная **(Normal)**, высокая **(Hot)**. От температуры сильно зависит, насколько быстро будет нагреваться и остывать ваш робот.

Справа внизу экрана находятся три кнопки:

Назад (Back) - вернуться к предыдущему меню.

Утвердить выбор (Accept Setup) - перейти к следующему экрану настроек.

Выход (Quit) - покинуть игру.

Установив все настройки так, как вам нравится, щелкните мышкой на кнопке **Accept Setup**. Вы попадете в следующее меню (на этот раз - последнее перед боем). Оно содержит следующие элементы:

Если вы выбрали бой между кланами, то в левой части экрана будет расположено два окна, содержащие списки бойцов соответствующих кланов. Ваше имя в списке будет подсвечено. Нажимая на кнопку "Изменить" **(Change)**, вы можете перенести свое имя из одного окна в другое. Таким образом, вы измените свою клановую принадлежность, и ваши бывшие друзья станут для вас врагами.

В правой части экрана расположен ряд кнопок. Используя их, вы можете просмотреть цель задания **(Mission),** информацию о игроках **(Clans),** выбрать себе робота **(Mech)** и запустить миссию **(Dropship)**. Также там имеются кнопки выхода из игры **(Quit)** и возврата к предыдущему меню **(Back)**.

В пункте выбора робота вы можете только выбрать тип и модификацию машины (это делается с помощью стрелок, расположенных под окном с изображением текущей модели робота). Однако, сами оснастить его оружием вы не можете. Такого в игре просто не предусмотрено (а жаль).

Перед тем как приступить к рассказу о миссиях игры, следует коснуться описания вида из кабины, управления, моделей роботов и оружия, которое вы можете использовать в бою.

Поскольку игра практически идентична по всем параметрам старому-доброму Mechwarrior-2, то и управление, и вид из кабины, и набор роботов (за исключением двух добавленных моделей, которые будут описаны отдельно), и типы оружия ничем не отличаются от него. Детальное описание всех эти вещей вы сможете найти в статье, посвященной Mechwarrior-2.

Существует лишь одно отличие управления, заключающееся в наличие системы переговоров во время выполнения миссий.

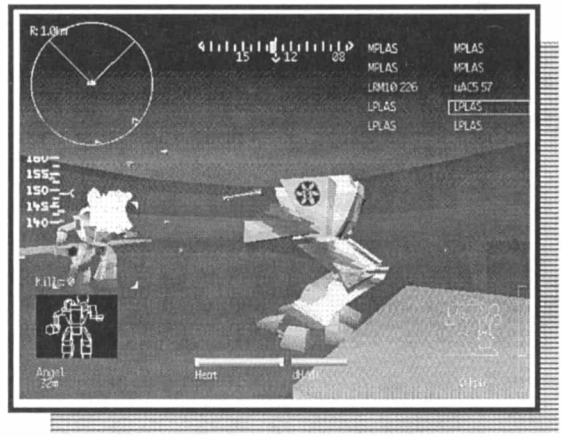
Вы можете послать сообщение всем участникам игры, нажав клавишу **B**. Так же возможно связаться с каждым игроком по отдельности.

Для выполнения этого действия нажмите комбинацию клавиш **Ctrl+F**<номер игрока>. <Номер игрока> здесь соответствует тому месту, которое он занимал в таблице запуска миссии.

Например: **Ctrl+F1** - связаться с первым игроком. Если вы не знаете, под каким номером играет тот или иной человек, просто "пощупайте" все комбинации. В каждом случае вместе с полоской на экран будет выдано имя адресата. Найдя нужного, пишите ему сообщение.

Модели роботов

Всего существует 17 базовых моделей. Пятнадцать из них ничем не отличаются от роботов из MechWarrior-2, и поэтому их основные характеристики вы можете посмотреть там. Оставшихся двоих вы наверняка видели в других играх про боевых роботов. Это Элементал и Тарантула, которые всегда оказывались вашими врагами. Сейчас вам предоставляется возможность поуправлять этими механизмами. Ниже представлены их характеристики:

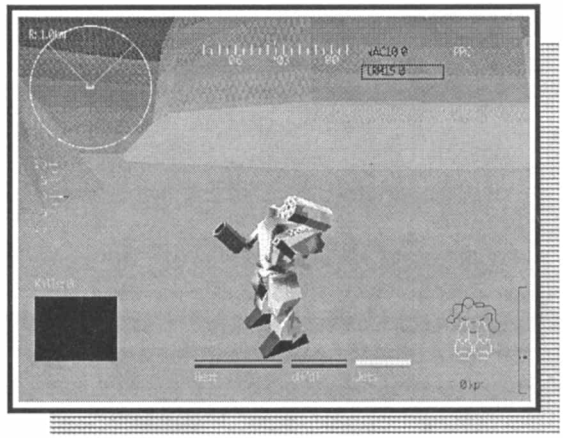


Жаркая схватка в самом разгаре, воздух наполнился запахом гари

Элементал (Elemental) - собственно, это даже не робот, а солдат, облаченный в механизированные доспехи. Весит он 500 килограммов, что весьма немало по меркам человека, однако в сравнении с боевым роботом это просто ничтожество. На скафандре установлено пять прыжковых двигателей, что нечасто встретишь у боевой машины. Поэтому прыгать он способен далеко и высоко. Элементал запросто может запрыгнуть на голову боевого робота и начать "кусать" его своими лазерами. Укусы его не сильнее комариных (естественно, ведь из вооружения у него всего SLazer и автопушка с двумястами патронов). Зато стрелять он умеет очень точно.

Брони у него практически нет. Это плохо. Зато из-за малого веса от обладает хорошей маневренностью, и попасть в него из робота почти невозможно. Бороться с ними лучше всего при помощи ракетного залпа, накрывающего сразу большую площадь.

Тарантул (Tarantula) - единственный "четвероногий" боевой робот. Внешним видом он сильно смахивает на паука, из-за чего и получил свое название. При массе в 25 тонн, он имеет максимальную скорость 172 километра в час. Умеет также довольно далеко прыгать (что немудрено при восьми прыжковых двигателях). Базовый вариант вооружен двумя средними лазерами и установкой РБД. Броня у него не слишком толстая, зато равномерно распределена со всех сторон. Из-за наличия четырех ног он обладает повышенной живучестью (при потере пары конечностей он сохраняет способность двигаться). Кроме того, все оружие размещено в корпусе и голове, так что уничтожить его, не "покромсав" на части самого робота, практически невозможно.



Summoner готов к атаке

Вы спросите, зачем они нужны, ведь их боевая ценность невелика? А попробуйте, к примеру, выступить на тяжелом роботе против команды семерых ваших друзей, играющих в костюмах Элементалов. Весьма интересное занятие. Или побегать по лесу от звезды Тарантулов.

Описание миссий

В этой игре невозможно описать процесс прохождения миссий, потому что бой с живым человеком существенно отличается от боя с компьютером (вы, наверное, и сами уже заметили). Однозначно выигрышной стратегии не существует. Можно посоветовать лишь одно - используйте выбранного вами робота по назначению (то есть не пытайтесь на Timber Wolf'е подойти к противнику поближе - ваши ракеты дальнего действия нанесут ему огромный ущерб на таком расстоянии, с которого он еще не может вести огонь по вам). Однако, этот раздел содержит объяснение целей. Его неплохо прочитать, чтобы не попасть впросак из-за плохого знания английского. Дело в том, что иногда в задачах миссий встречаются "подковырки". Допустим, по заданию надо захватить определенную точку на местности и удерживать ее. Однако, эта точка находится на вершине ледяного сталактита. А в задании четко указано, что прыжковые двигатели вам необходимы. Если выбрать робота без них, то победы вам не видать, как собственных ушей.

Как уже писалось ранее, при разных вариантах игры вы имеете разные наборы миссий. При "клановой" игре у вас совсем небогатый выбор (всего лишь 5 штук), а для проведения "мясорубки" вы сможете выбрать один из 10 сценариев. Но в любой миссии обязательной целью является только первичная - за выполнение остальных задач начисляются премиальные очки.

“Клановые” сценарии

Миссия 1: Захватить флаг (Capture the flag)

Цель задания: Обнаружить башню врагов, проинспектировать ее и вернуться к месту высадки (Первичная). Уничтожить всех противников (Вторичная).
Название планеты: Carse.
Место действия: Город. **Видимость**: 600 метров.
Комментарий: У каждого из противников есть своя башня, которая находится в точке “альфа”, и башня врага в точке “бетта”. Расстояние между ними не превышает километра. Вы не должны пустить врага на “свою” территорию, а сами попытаться проинспектировать и захватить флаг противника. Проще всего в этой миссии, пренебрегая основной задачей, уничтожить врагов - и дело с концом.

Миссия 2: Защитить / Уничтожить (Defend / Destroy)

Цель задания: Обнаружить и уничтожить вражескую базу (Первичная). Защитить собственную базу (Вторичная).
Название планеты: Hainfeld
Место действия: Холмистая равнина. **Видимость**: 500 метров
Комментарий: Вражеская база находится в точке “бетта”, на расстоянии двух километров от вас. Местность достаточно открытая для того, чтобы вести войну на больших расстояниях. Перед тем, как уничтожать вражескую базу, попробуйте как можно сильнее повредить ее защитников. Только после того, как вы поотрываете им руки-ноги, можно приниматься за саму базу (а она достаточно большая, и оружия на ее уничтожение потребуется немало).

Миссия 3: Ударь и беги (Hit & Run)

Цель задания: Обнаружить и уничтожить вражеский город (Первичная). Не дать врагам уничтожить ваш город (Вторичная).
Название планеты: Derf
Место действия: Пригороды. **Видимость**: 500 метров
Комментарий: Ваш город, впрочем, как и город противника, состоит из десятка зданий, стоящих на равнине. Противники отстоят друг от друга на пару километров (так что еще придется поискать врага). Ваша задача, игнорируя схватку, первым добежать до чужих зданий и уничтожить их. Как только это произошло, миссия заканчивается.

Миссия 4: Набег за информацией (Steal the Plans)

Цель задания: Найти кланский мемориальный центр, вскрыть его, найти компьютерную консоль, проинспектировать ее и убежать (Первичная). Уничтожить всех врагов (Вторичная).
Название планеты: La Grave
Место действия: Индустриальный центр. **Видимость**: 400 метров
Комментарий: Кланский центр находится в точке "гамма" за забором. Чтобы попасть туда, надо воспользоваться прыжковыми двигателями. Иначе вы можете долго блуждать вокруг него. Уничтожить забор нельзя. Если вы не запаслись ускорителями, то победы вам не видать.

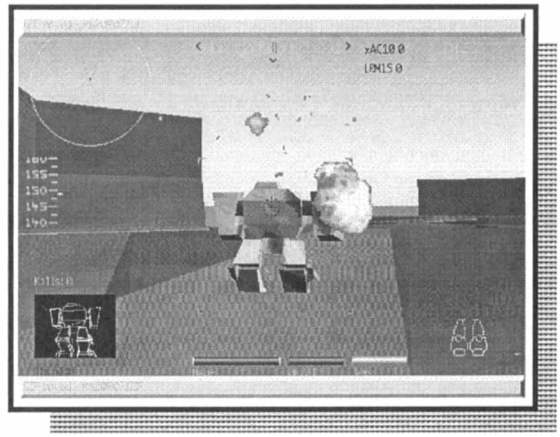
Миссия 5: Охота мусорщика (Scavenger Hunt)

Цель задания: Обнаружить город, проинспектировать там все здания с целью составления их списка. Вернуться в точку высадки (Первичная). Для выполнения миссии необходимо проинспектировать все здания.
Название планеты: Tinaca
Место действия: Индустриальный центр
Видимость: 600 метров
Комментарий: В городе очень много зданий. К тому же враг близко. Вместо того, чтобы заниматься выполнением миссии, лучше сначала уничтожьте врага, а только потом начинайте спокойно и планомерно инспектировать постройки.

Сценарии "мясорубки"

Миссия 1: Лабиринт (Maze)

Цель задания: По каналам дойти до точки Альфа, обнаружить и проинспектировать все тайные склады мозгов (Первичная). Уничтожить всех врагов (Вторичная).
Название планеты: Kufstein
Место действия: Марсианские каналы.
Видимость: 500 метров
Комментарий: Желательно бежать вперед на самом быстром роботе, игнорируя вызовы на дуэль. Первым добравшись до "альфа", проинспектируйте три строения.
Миссия выполнена.



Квадратный и беспощадный

Миссия 2: Король горы (King of the Hill)

Цель задания: Добежать до точки Ипсилон, что находится на вершине столбообразной горы, и остановиться там. Защищать эту точку в течение 3-х минут (Первичная). Уничтожить всех вражеских роботов (Вторичная). Для этого задания необходимо выбрать робота, снаряженного прыжковыми двигателями.
Название планеты: Avon
Место действия: Горные районы. **Видимость**: 500 метров
Комментарий: Возьмите робота, у которого, кроме прыжковых двигателей, установлены еще и ракеты. Так вам легче будет сверху защищать эту точку в течение отведенного срока. Единственный минус - узкие проходы. Ракеты не успевают разворачиваться в них.

Миссия 3: Шпиль судьбы (Spire of Destiny)

Цель задания: Добежать до точки Альфа (Первичная). Уничтожить всех вражеских роботов (Вторичная).
Название планеты: Setubal
Место действия: Комплекс дальней космической связи. **Видимость**: 350 метров

Миссия 4: Минное поле (Minefield)

Цель задания: Планета Outer Volta находилась под контролем Синдиката драконов. Перед эвакуацией враги заминировали поверхность планеты. Ваша задача заключается в уничтожении всех вражеских роботов (Первичная).
При вашем приближении к мине будет раздаваться предупреждающий сигнал.
Название планеты: Outer Volta
Место действия: Равнина. **Видимость**: 500 метров.

Миссия 5: Город (City)

Цель задания: Вы принимаете участие в Испытании Положения в городе Kinnear's Sorrow. Ваша задача - остаться единственным выжившим (Первичная).
Название планеты: Ramsau
Место действия: Индустриальный центр. **Видимость**: 500 метров.

Миссия 6: Каньон (Canyon)

Цель задания: Вы участвуете в Испытании Отказа. Оно происходит в глубоких каньонах планеты Alshain. Ваша задача состоит в уничтожении всех противников (Первичная). Не свалитесь вниз с обрыва (повредите ноги). Лучше всего взять робота с прыжковыми двигателями.
Название планеты: Alshain
Место действия: Каньон. **Видимость**: 1000 метров.

Миссия 7: Ледяная пещера (Ice Cavern)

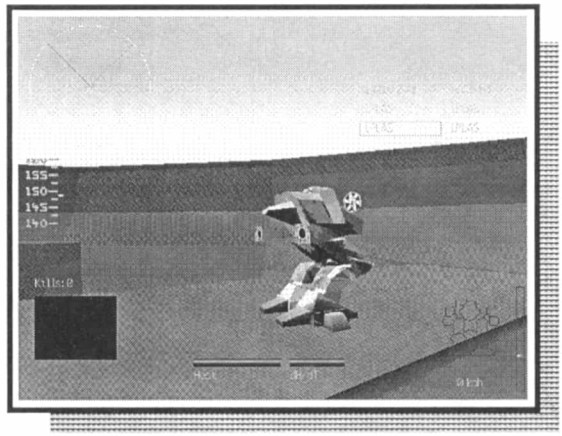
Цель задания: На планете Graus проходит "Большая Мясорубка", победитель в которой получает "Кровное Имя". Вы должны уничтожить всех противников (первичная). Бой происходит в ледяной пещере, из которой нет выхода.
Название планеты: Graus
Место действия: Ледяная пещера. **Видимость**: 500 метров.

Миссия 8: Барханы (Rolling Hills)

Цель задания: Вас ожидает очередное испытание положения, в котором вы должны уничтожить всех роботов противника (Первичная). Последний выживший считается победителем.
Название планеты: Yamarovka
Место действия: Барханы. **Видимость**: 400 метров.

Миссия 9: Лес (Forest)

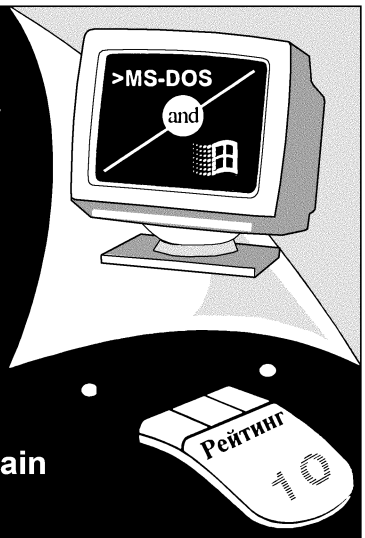
Цель задания: На испытании положения вы должны уничтожить всех вражеских роботов (Первичная). Бой происходит в лесу, и место для маневра ограничено. Старайтесь не натыкаться на деревья.
Название планеты: Galuza
Место действия: Лес. **Видимость**: 400 метров.



Враг застыл в поисках цели

MechWarrior 2: Ghost Bear's Legacy

Пилот Робота 2: Наследие клана Призрачного Медведя

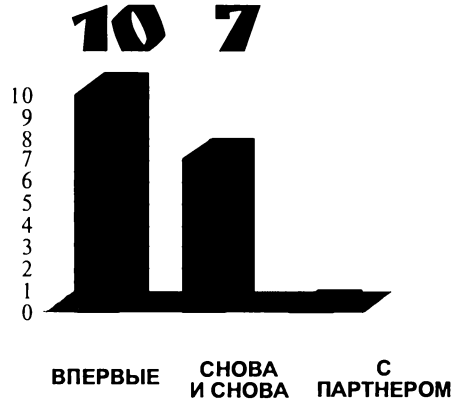


Год выпуска	1995
Распространитель	Activision
Разработчик	Digital Domain
Категория	Имитатор

Минимальные условия	486 DX2-66, 8 MB
Оптимальные условия	Pentium-166, 16 MB, FAST VIDEO
Графика	Lo Res, Hi Res, Super Hi Res
Размер	1 CD, RIP 58 MB, ZIP 32 MB
Играем вместе	–
Управление	спец. устройства

РЕЙТИНГ

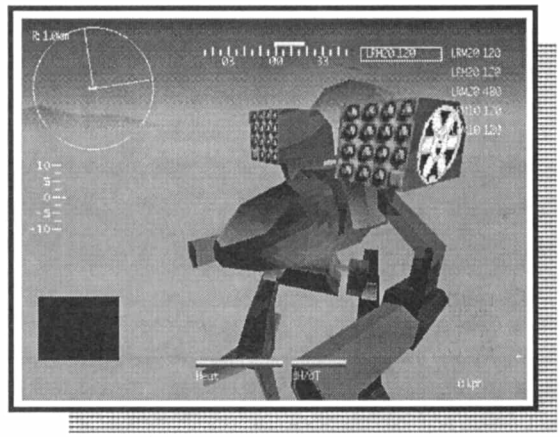
ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС



ИСПОЛНЕНИЕ

ГРАФИКА	10
ЗВУК	10
ИНТЕРФЕЙС	10
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	6
СЮЖЕТ/КОНЦЕПЦИЯ	10

Общая оценка **10**



Timber Wolf вышел на охоту

Бешеная популярность вышедшего в 1995 году симулятора боевого робота Mechwarrior-2 побудила его создателей практически сразу написать продолжение в виде той игры, которую мы и представляем в данном описании. Улучшенная графика с радующими глаз текстурами, оригинальная и теперь уже рельефная местность (вплоть до боев под водой и в космическом пространстве) и превосходный звук делают эту игру намного реалистичнее предка, у которого поле боя было преимущественно плоским. Добавились новые модели вражеских роботов, и не только роботов, но и других механизмов. Появилось новое оружие, как у врагов, так и у вас. Враги стали отличаться большим интеллектом и теперь не просто атакуют вас в лоб, получая при этом "по морде", а умело маневрируют, прикрывая друг друга. И если в Mechwarrior-2 все сражения носили в основном индивидуальный характер, то теперь от вашего взаимодействия с напарниками зависит если не все, то очень многое. Сами миссии стали намного сложнее. Они рассчитаны на профессионалов, прошедших суровую школу сражений на полях Mechwarrior-2. В общем, создается ощущение, что вы управляете боевым роботом, стоя на мостике, а не сидите сейчас в теплой комнате перед экраном своего компьютера. Детально прорисованные ландшафты, прекрасные внешние виды и возможность наблюдать бой "со стороны" все равно были бы ничем, не будь в игре превосходного сюжета, под стать Mechwarrior-2, захватывающего вас с первых же секунд игры и не отпускающего до ее победного финала. Можно сказать, что эта игра до сих пор является лучшей в своем жанре, несмотря на вышедшее уже продолжение Mercenaries.

Отчего же в клане Призрачного Медведя случился переполох? А все очень просто - шпионы Волков вкупе с синдикатом Дракона и наемниками Внутренней Сферы проникли в святая святых клана, хранилище генетического материала, и похитили оттуда гены великого воина Тсенга (хотя "Воин не может стать великим", - говаривал учитель джедаев Йода из "Звездных войн"). Если бы наследие клана было добыто противником в честном бою, выигранном по заявке в Споре Благородных, то Хан клана даже не возмутился бы. Однако клан Волка никогда благородством не славился, и в то время, когда остальные начали вторжение во Внутреннюю Сферу, руководители Волков совершили предательство. Но не только по отношению к вашему клану. Они предали великую идею Николая Керенского. И теперь вашей задачей становится возвращение генофонда в хранилище, а также месть ненавистным Волкам за этот поступок.

Вас поднимают ночью по тревоге и отправляют в погоню за похитителями, отход которых прикрывает отряд наемников. Вам предстоит немало битв, как на территории шарового скопления кланов, так и в пределах Внутренней Сферы. Не раз вы будете наслаждаться видом раскуроченных вашими ракетами вражеских роботов, стоящих бессильными статуями на поле боя.

Они стали могилами для своих водителей, которые некогда управляли грозными боевыми машинами, а теперь превратились в смесь металла и органики, поскольку не смогли устоять перед вашим праведным гневом, подкрепленным огневой мощью боевой машины. Да! Месть - это ужасное чувство, как приятно осознавать собственное величие, величие воина, которому вынуждены покоряться все окружающие, а тот, кто не желает покориться вам, будет немедленно уничтожен и перемешан с грязью поля битвы огромными ногами вашего чудовищного боевого механизма.

Начало игры

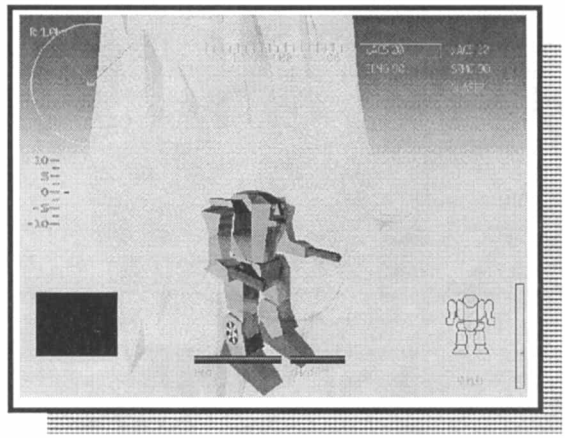
- Пройдите на регистрацию, - сообщает компьютер в Холле базы клана Призрачного Медведя, и вы, молодой кадет, только что прошедший курс обучения в учебном центре, послушно идете заполнять необходимые "бумаги". Стоя перед экраном терминала, вы внимательно изучаете его, стараясь понять, что же куда надо вписывать? И для чего, собственно, так много окон на экране?

Постепенно вы начинаете догадываться, что в левой части экрана находится не что иное, как список регистрации. И если щелкнуть мышкой на любой из свободных ячеек, то там появится курсор. Теперь можно ввести свое имя. Когда же свободных ячеек для регистрации больше не осталось, вы можете по собственной воле выкинуть кого-нибудь из регистрационного списка, щелкнув мышкой на его имени, а затем на надписи **Delete Mechwarrior** (удалить пилота), что в левом нижнем углу экрана. Рекомендуется удалять только тех пилотов, у кого в качестве текущей миссии стоит **Retired**. Эти пилоты прошли всю игру и, видимо, больше не нуждаются в регистрационной записи. Справа вверху расположено окно, в котором написано имя выбранного пилота. Под ним находится список, называющийся **Pilot Info** и содержащий информацию по выбранному пилоту. В ее состав входит: название текущей миссии, звание и баллы, набранные в сражениях. Снизу находится надпись **Launch Old Mission** (запустить пройденную миссию). Если вы щелкнете на ней мышкой, то в окне появится список названий всех пройденных вами миссий, каждую из которых вы можете выбрать и сыграть заново (к сожалению, результаты переигрываний никуда не идут). Щелкните на фразе **Pilot Info** (информация о пилоте), заменившей **Launch Old Mission**, чтобы вернуться к окну информации.

Вы успешно зарегистрировались. Перед вами распахиваются двери базы (щелкните по надписи Accept посередине внизу экрана), и вы вступаете в дружные ряды воинов клана.

Стоя в центре огромной залы, вы любуетесь ее строгой красотой, созданной еще инженерами и строителями 27 века. Слева от вас находится выход (собственно, те двери, сквозь которые вы вошли на базу). Справа - боевой тренажер **(Combat Simulator)**, где вы можете потренироваться в управлении боевым роботом без вреда для своего здоровья. Прямо посередине находится экран брифинга и запуска миссий **(Mission Computer)**, а над ним висит шар терминала, в котором вы зарегистрировались в самом начале игры.

Боевой тренажер (Combat Simulator)



Враг покорно ожидает вашего залпа

Выбрав этот пункт, вы получаете возможность потренироваться в прохождении произвольных миссий, причем совершенно не совпадающих со сценарием. Такие миссии создает компьютер. Целью задания всегда является уничтожение вражеских роботов в довольно большом количестве (от 9 до 15 штук) на различных вариантах местности. От вас требуется только установить тип робота, на котором вы будете воевать, и нажать большую полосатую кнопку **Launch** (запуск), чтобы запустить миссию, либо **Exit** (выход), чтобы покинуть тренажер.

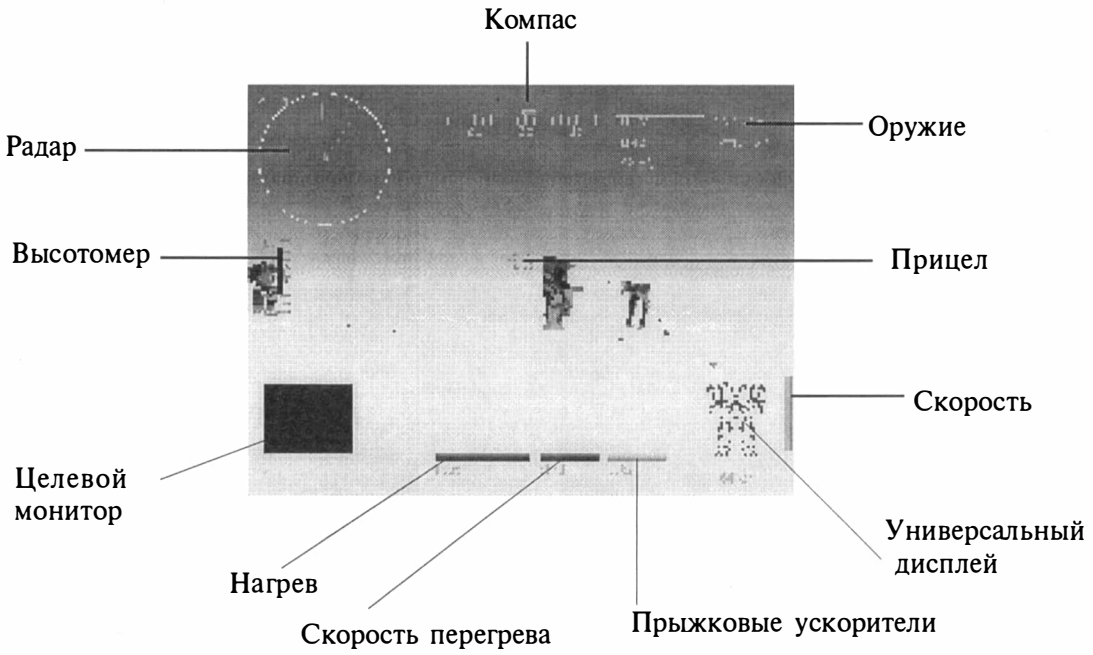
В левой нижней части экрана располагается трехмерная каркасная модель текущего робота. Под ней находится специальная виртуальная кнопка, на которой написано название этого робота. Справа и слева от названия, на кнопке расположены две стрелки (вверх и вниз). Щелкая на них мышкой, вы можете выбирать модель робота, на котором пойдете в бой. Если вы подведете мышиный курсор к названию текущего робота, то вместо названия появится надпись **MechLab** (механическая лаборатория). Щелкните на ней, и вы попадете в систему проектирования боевых машин. Там вы можете выбрать себе один из стандартных вариантов робота или создать свою собственную конфигурацию (подробно о выборе и проектировании роботов вы можете прочитать в статье, посвященной игре MechWarrior-2).

Компьютер запуска миссий (Mission Computer)

Щелкнув на этой надписи мышкой, вы попадаете в комнату боевой готовности, совмещенную с механической лабораторией. Наверху экрана находится панель объяснения задания, озаглавленная **Briefing**. Там подробно расписаны задачи миссии и дается объяснение военно-политической ситуации на текущий момент. Справа находится кнопка **Launch** (запуск миссии), а слева две кнопки - **Logoff** (выход их комнаты боевой готовности) и **Detail** (посмотреть довольно бесполезную, но для знатоков английского ловольно интересную информацию о политической подоплеке конфликта кланов на текущий момент). Слева внизу расположено окно отчета разведчиков **(Intelligence)** с кнопкой **View** внутри, позволяющей просмотреть развединформацию.

Справа находится окно робототехнического завода **(Mech Plant)**, где вы можете выбрать роботов себе и своим напарникам (если позволяется), а также попасть в механическую лабораторию с целью проектирования собственной модели. Описание лаборатории здесь не приводится, потому что его можно посмотреть в статье MechWarrior-2. Есть только одно отличие. После проектирования собственной модели робота вы можете записать его (кнопка **Save** (Запись) вместо **Accept** в предыдущей игре). Теперь он всегда будет находиться среди альтернативных вариантов (конечно, если вы вошли в игру под старым именем).

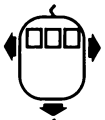
Вид из кабины и управление



Вид из кабины и управление боевым роботом при помощи клавиатуры ничем не отличаются от MechWarrior-2. А как же еще. Ведь действие происходит практически в одно и то же время, да и модели роботов остались чрезвычайно похожими на предыдущий вариант. Тем не менее, в данной игре очень удобно управлять роботом при помощи мыши. На наш взгляд, такой способ управления, особенно на быстрых компьютерах, намного лучше, чем клавиатура или джойстик. Кнопки управления мыши приведены ниже.

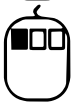
Управление мышью

Даже если в первом MechWarrior-2 вы предпочитали уничтожать врагов при помощи клавиатуры, в GBL мы настоятельно рекомендуем попробовать то же самое, используя мышь. Вам должно понравиться. Конечно, далеко не все команды можно реализовать с помощью этого устройства, однако повороты кабины, выбор оружия и стрельба "вынесены" на мышь, и в горячке битвы использовать ее бывает весьма удобно, точность наведения может существенно повыситься, особенно в случае хорошей мыши.

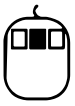


- приводит к изменению ориентации корпуса робота в пространстве. Заметьте, именно корпуса. Левая рука на обычных стрелках тем временем может заниматься управлением ногами.

- последовательный перебор оружия.



- выстрел из выбранного оружия или групповой залп (если включен).



(только для трехкнопочной мыши) - захват цели, находящейся "под прицелом".

Описание вооружения

Вооружение в этой игре практически не отличается от вооружения в MechWarrior-2 (время-то одно, только кланы разные). Добавилось лишь несколько новых видов, да пара спецустройств. Поэтому здесь приводится лишь таблица с основными характеристиками всех орудий и аббревиатуры, используемые в описании самой игры, а подробные комментарии даны только в отношении новых видов. Все оружие делится на несколько групп по принципу работы (ракетное, лучевое, баллистическое). Среди ракетного оружия также есть два вида - дальнего действия (самонаводящиеся ракеты, правда, не очень мощные) и ближнего действия (неуправляемые, зато отличающиеся огромной поражающей силой). Лучевое оружие делится на орудия непрерывного действия (обычные лазеры, довольно слабые, но способные излучать энергию в течение длительного времени) и импульсные орудия (за короткое время они способны выпустить по врагу импульс огромной мощности). Баллистическое оружие различается по массе снаряда, дальности стрельбы и времени перезарядки. Также в таблицу сведены все виды специальных устройств и описано их предназначение.

Таблица вооружения

Название	Нагрев корпуса	Сила удара	Дальность стрельбы	Вес	Объем	Снарядов на тонну
Лучевое оружие						
Тяжелый лазер повышенной дальности **ER LASER (LARGE)**	12	10	1029	4	1	Нет
Средний лазер повышенной дальности **ER LASER (MEDIUM)**	5	7	510	1	1	Нет
Легкий лазер повышенной дальности **ER LASER (SMALL)**	2	5	255	0.5	1	Нет
Тяжелый лазер **Large Laser**	8	8	450	5	2	Нет
Средний лазер **Medium Laser**	3	5	270	1	1	Нет
Малый лазер **Small Laser**	1	3	90	0.5	1	Нет
Тяжелый импульсный лазер **Pulse Laser (Large)**	10	9	300	7	2	Нет
Средний импульсный лазер **Pulse Laser (Medium)**	4	6	180	2	1	Нет
Малый импульсный лазер **Pulse Laser (Small)**	2	3	90	1	1	Нет
Протонно-ионный излучатель повышенной дальности (ПИИ) **ER PPC**	15	10	690	7	3	Нет
Протонно-ионный излучатель (ПИИ) **PPC**	10	10	570	7	3	Нет

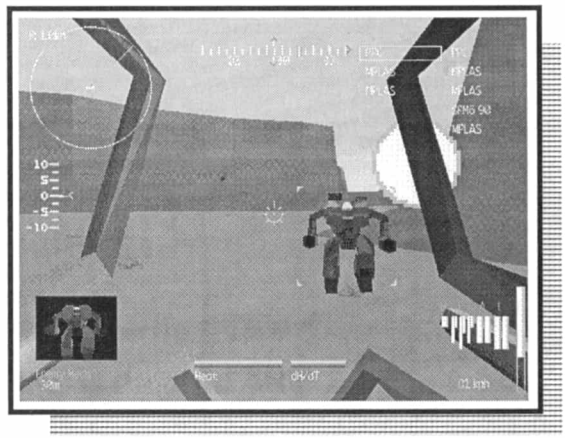
Название	Нагрев корпуса	Сила удара	Дальность стрельбы	Вес	Объем	Снарядов на тонну
Баллистическое оружие						
Гауссово ружье **Gauss Rifle**	1	15	660	15	7	8
Автопушка 2 **LB 2-X AC**	1	2	800	5	3	45
Автопушка 5 **LB 5-X AC**	1	5	700	7	4	20
Автопушка 10 **LB 10-X AC**	2	10	600	10	5	10
Автопушка 20 **LB 20-X AC**	6	20	450	12	9	5
Автопушка ULTRA **Ultra AC/2**	1	2	700	5	2	45
Автопушка ULTRA **Ultra AC/5**	1	5	600	7	3	20
Автопушка ULTRA **Ultra AC/10**	3	10	500	10	4	10
Автопушка ULTRA **Ultra AC/20**	7	20	400	12	8	5
Пулемет **Machine Gun**	0	2	90	0.5	1	200
Огнемет **Flamer**	3	2	10	0.5	1	Нет

Название	Нагрев корпуса	Сила удара	Дальность стрельбы	Вес	Объем	Снарядов на тонну
Ракетные установки						
Ракеты Дальнего Действия (РДД) (5 штук на залп) **LRM5**	2	1/P*	630	2	1	24
(10 штук на залп) **LRM10**	4	1/P*	630	5	2	12
(15 штук на залп) **LRM15**	5	1/P*	630	7	3	8
(20 штук на залп) **LRM20**	6	1/P*	630	10	5	6
Ракеты Ближнего Действия (РБД) (2 штуки на залп) **SRM 2**	2	2/P*	270	1	1	50
(4 штуки на залп) **SRM 4**	3	2/P*	270	2	1	25
(6 штук на залп) **SRM 6**	4	2/P*	270	3	2	15
Управляемые Ракеты Ближнего Действия (2 штуки на залп) **Streak SRM-2**	2	3/P*	270	1.5	1	50
(4 штуки на залп) **Streak SRM-4**	3	3/P*	270	1.5	1	25
(6 штук на залп) **Streak SRM-6**	4	3/P*	270	1.5	1	15
Ракетно-артиллерийская установка **ARROW-IV**	10	20/P*	1000	12	12	5

Название	Нагрев корпуса	Сила удара	Дальность стрельбы	Вес	Объем	Снарядов на тонну
Зажигательные ракеты ближнего действия						
Неуправляемые (2 штуки на залп) **Inferno SRM-2**	2	2/P*	497	0.5	1	50
Управляемые (2 штуки на залп) **Inferno SSRM-2**	2	2/P*	497	1	1	50
Специальные устройства						
Система наведения **NARC**	10	20	2000	15	15	5
Противовзрывное хранилище для ракет **Case**	0	0	Нет	0.5	1	Нет
Обычный охладитель **Single Heat Sink**	-1	Нет	Нет	1	1	Нет
Двойной охладитель **Double Heat Sink**	-2	Нет	Нет	1	1	Нет
Противоракетная система **AMS**	1	2	Нет	0.5	1	20

P* - одна ракета

Немного о новых видах вооружения и защиты



Залп из ПИИ - промахнуться с такой дистанции будет сложно

Огнемет (Flamer) - отличное оружие, если вы подошли к противнику вплотную. Струя горящего напалма устремляется в сторону врага и окутывает его, прилипая по всему корпусу. Повреждений от удара никаких, зато температура внутри кабины резко подскакивает, так что из-за перегрева происходит автоматическое отключение. Если теперь добавить еще один залп из огнемета, то нагрев превысит допустимое для реактора значение, и тот просто взорвется. Единственное неудобство этого замечательного оружия заключается в том, что для его использования необходимо подойти очень близко, рискуя быть уничтоженным их ПИИ или из такого же огнемета, который противник может использовать раньше вас. Так что подходите к врагу со спины. Имейте также в виду, что выстрел из огнемета сильно нагревает и вашу машину!

Зажигательные неуправляемые ракеты (Inferno SRM-2) - обычные РБД, которые вместо взрывчатки начинены фосфорной зажигательной смесью. При попадании в противника такая ракета взрывается, выплескивая на броню свое содержимое. Смесь загорается и в буквальном смысле слова "прожигает" броню. После такой атаки очень просто добить противника даже из автопушки. Лучше всего стрелять в корпус - самую важную часть робота.

Зажигательные управляемые ракеты (Inferno SSRM-2) - они слегка тяжелее предыдущих (установка в целом весит в 2 раза больше), зато и точность попадания у них гораздо выше. А если вы воспользуетесь системой наведения, то все они точно "лягут" в цель. Правда, в этом случае еще надо поточнее попасть наводящим маяком в корпус врага.

Ракетно-артиллерийская система (ARROW-4) - "веселая" штука, стреляющая огромными ракетами, подобно ЗРК "С-300" (зенитно-ракетный комплекс, стоящий в наше время на вооружении российской армии). Одна ракета способна практически уничтожить вражеского робота (а если он слишком тяжелый, то сильно повредить броню и поотрывать руки-ноги). Время перезарядки у системы чрезвычайно велико - выше, чем у любого другого оружия. Зато дальность стрельбы такой "дуры" просто поражает. С расстояния 1 километр, когда и противника-то практически не видно, она способна лишить его всяких шансов на победу. При использовании этого комплекса желательно сначала выпустить маяк системы наведения. Ведь ракет всего пять, и их нужно расходовать экономно.

Система наведения (NARC) - устройство, стреляющее маяками. Каждый маяк представляет собой самонаводящийся снаряд-липучку. Он приклеивается к броне вражеского робота и начинает посылать вам сигналы о его местоположении. Теперь, даже когда реактор врага выключен, вы можете видеть его на радаре, что весьма полезно.

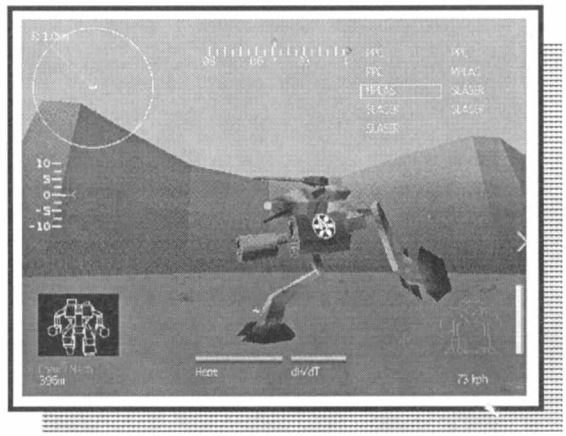
У системы наведения есть еще одно достоинство (главное, ради которого она изобретена). Ваши самонаводящиеся ракеты всегда захватывают выбранную цель, к которой прилип маяк, даже если вы убегаете от нее. Таким образом, вы можете применить совершенно необычную тактику. Выстрелите маяк во врага, выберите в качестве оружия самонаводящиеся ракеты или ARROW-4 и убегайте. Теперь вы можете выпустить ракеты. Они развернутся и "найдут" маяк, а соответственно, и противника. Вы можете уничтожить его, даже не поворачиваясь к нему "лицом". Правда, для лучшего использования этой системы вам необходимо превратить своего робота в шагающую ракетную установку.

Противоракетная система (AMS) - хотя она и находится при выполнении миссии среди оружия, воспользоваться вы ею не сможете. Ведь она действует автоматически, независимо от вашего желания. Единственным ее предназначением является сбивать ракеты, летящие в вас. По внешним эффектам она похожа на пулемет. Часть ракет (правда, не все) будет уничтожена. Естественно, что ограниченное количество патронов не позволяет ей работать вечно. Так что "затаривайтесь" патронами для противоракетной системы по максимуму. Тогда вам будет гарантирована безопасность от ракет на достаточно длительное время.

Описание моделей роботов

Всего в игре существует 29 основных моделей роботов. Хотя для чего их сделали так много, до сих пор остается загадкой. Ведь право выбора боевой машины вам предоставляется не часто (только на испытании крови). Во всех остальных случаях вы можете лишь переоснастить уже имеющуюся модель.

Тем не менее, здесь приводится краткое описание всех 29 базовых моделей (Primary Config). Про 15 из них вы можете подробно прочитать в статье о MechWarrior-2.



От смерти не убежишь

Модель	Масса в снаряженном состоянии/ Максимальная масса (в тоннах)	Масса вооружения (в тоннах) / тип орудий	Максимальная скорость (км/час)
Ворон (Raven)	24.5 / 35.00	3.5 / РБД + лазеры	108.0
Hatamoto-Chi	61.25 / 80.00	15.0 / ПИИ + РБД	75.6
Победитель (Victor)	80.00 / 80.00	21.0 / Гаусс.+РБД+ лазеры	75.6
Аннигилятор (Annihilator)	100.00 / 100.00	48.0 / лазеры+ автопушки	43.2
Атлас (Atlas)	89.50 / 100.00	29.0 / ПИИ+лазеры + Гаусс.+РДД	54.0
Огненный Мотыль (Firemoth)	19.75 / 20.00	4.5 / лазеры+РБД	172.0
Демон (Incubus)	30.00 / 30.00	8.75 / лазеры+ пулемет	151.2
Лисенок (Kit Fox)	30.00 / 30.00	14.0 / лазеры+РБД+ автопушка	108.0
Рогатая Сова (Horned Owl)	34.75 / 35.00	10.0 / лазеры	108.0
Дженнер-2С (Jenner-IIC)	35.00 / 35.00	5.0 / РБД	108.0
Фантом (Phantom)	40.00 / 40.00	4.5 / РДД+ лазеры	151.2
Нова (Nova)	50.00 / 50.00	12.5 / лазеры	108.0
Штормовой Ворон (Stormcrow)	54.75 / 55.00	11.5 / лазеры	108.0
Бешеный Пес (Mad Dog)	60.00 / 60.00	26.0 / лазеры+ РДД	86.4

Вурдалак (Hellbringer)	65.00 / 65.00	23.75 / РБД+ лазеры+ пулемет	86.4
Защитник (Linebacker)	64.75 / 65.00	15.50 / лазеры+РДД +РБД	108.0
Снайпер-2 (Rifleman-2)	64.75 / 65.00	24.0 / лазеры	54.0
Гризли (Grizzly)	70.00 / 70.00	23.5 / лазеры+ гаусс+РБД	75.6
Капитулятор (Summoner)	69.75 / 70.00	19.5 / ракеты	86.4
Матерый Волк (Timber Wolf)	75.00 / 75.00	23.0 / лазеры+РДД+ пулемет	86.4
Гаргулья (Gargoyle)	79.75 / 80.00	17.5 / РБД+автопушки+ лазер	86.4
Змей (Naga)	59.75 / 80.00	1.5 / лазеры	86.4
Боевой Молот (Warhammer)	80.00 / 80.00	23.5 / лазеры+РБД	75.6
Мародер-2С (Maradeur-IIC)	84.75 / 85.00	24.0 / лазеры	75.6
Боевой Сокол (Warhawk)	85.00 / 85.00	30.5 / лазеры+РДД	75.6
Инквизитор (Executioner)	91.00 / 95.00	21.0 / лазеры+гаусс+ пулеметы	75.6
Бешеный Волк (Dire Wolf)	100.0 / 100.0	40.5 / различное	54.0
Кодиак (Kodiak)	99.75 / 100.0	30.0 / лазеры+РБД+ пулемет	75.6
Каменный Носорог (Stone Rhino)	100.0 / 100.0	37.0 / лазеры+ Гаусс	54.0

А теперь немного подробнее о новых моделях боевых роботов:

Ворон (Raven) - очень легкая, но быстрая машина, которую вам практически никогда не придется использовать, если вы не хотите печально окончить свои дни. Зато противнику почему-то эти роботы очень нравятся. Они и вправду хороши, но только, когда их много. Тогда эта стая бегает вокруг вас и стреляет со всех направлений. Несмотря на то, что каждого можно "приложить" одним залпом РДД, ото всех сразу отбиться трудно. Хорошо хоть то, что прыжковые двигатели на нем не устанавливаются.

Hatamoto-Chi - робот синдиката дракона, непонятно каким образом затесавшийся в ваши стройные ряды. По всем характеристикам - весьма средняя машина, и ее использование также не рекомендуется (ну разве, если захочется погеройствовать и набрать побольше славы). Иногда, правда, редко, встречается и у противника. В основном он опасен из-за комбинации РБД и ПИИ, так как может на большом и малом расстоянии сильно попортить вам жизнь. При достаточно низкой максимальной скорости прыгать он не способен.

Победитель (Victor) - довольно увесистый и опасный для противника робот, но все же не так, как хотелось бы. Есть и более "крутые" машины (например, Dire Wolf). Зато он умеет прыгать. Правда, благодаря большой массе, недалеко и низко. Для начальных этапов игры можно воспользоваться и им (дальше воевать на нем сложновато). Встречается у противника. Основная опасность этой машины - тяжелая гауссова пушка, способная пробить любую броню. Она находится в правой руке, так что старайтесь отстрелить именно ее.

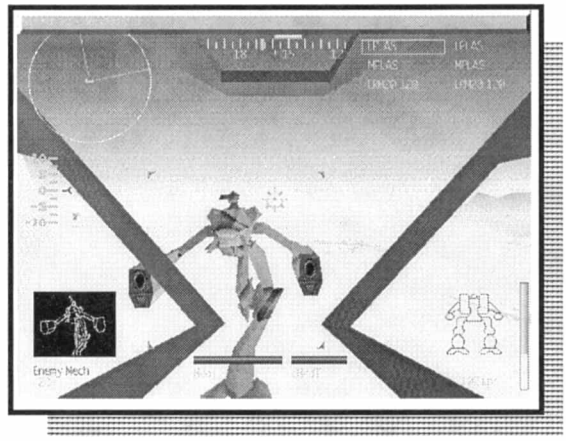
Аннигилятор (Annihilator) - 100-тонная машина смерти. Точнее, он был бы таковой, если бы не слабое вооружение, состоящее в основном из лазеров и автопушек. Поэтому эффективен такой робот только в ближнем бою. На далеком расстоянии его запросто можно "расколошматить" ракетами. У противника встречается редко, и если вы пошлете против него робота, вооруженного РДД, то победа вам обеспечена. Но не приближайтесь слишком близко - вы рискуете нарваться на неприятности. Такого робота можно брать на задания, где действие происходит в крайне ограниченном пространстве. Тогда ему не будет равных. Естественно, что прыгать такая туша не умеет.

Атлас (Atlas) - тяжелая и хорошая машина. Он приспособлен для войны на любых дистанциях, к тому же обладает крепкой броней. Стандартная модель представляет собой просто ходячий арсенал и способна справиться с более тяжелым роботом, и не с одним. Если вы встретитесь с таким в бою, лучше бить его из-за пригорка или угла. Только тогда он не сможет вас достать. При своей почти 90-тонной массе прыгать он, конечно, не умеет.

Демон (Incubus) - легкий робот, специально приспособленный для войны на ближних дистанциях. К сожалению, не умеет прыгать. Брать его не стоит. У противника такая машина практически не встречается.

Рогатая Сова (Horned Owl) - исходя из названия, прыгать робот умеет. Причем делает это очень неплохо. Вооружен он исключительно лазерами, что весьма хорошо в ближнем бою. Но его вес не оставляет никаких шансов на победу в схватке с тяжеловесом. Поэтому

брать на задание такого робота - чистейшее самоубийство. У противника эта машина иногда встречается. Лучше не подпускать его близко к себе, иначе он прыгнет вам за спину и сильно "расковыряет" броню, защищающую реактор.



"Мародер" идет навстречу своей смерти

Фантом (Phantom) - во всех отношениях, машина "не фонтан". Небольшой вес, слабое вооружение (сплошные лазеры, лишь одна установка РДД) и отсутствие прыжковых двигателей. Есть лишь один плюс, правда, значительный - бегает он быстрее всех. Такие характеристики очень бы подошли в разведывательных миссиях, жаль только, что их в игре нет. Так что на задание его брать не стоит. У противника встречается редко.

Защитник (Linebacker) - очень хороший средний робот. Основным его достоинством является высокая скорость передвижения при достаточно мощном вооружении и толстой броне. Он, как и большинство средних роботов, вооружен весьма внушительно для драки на любых расстояниях, но лучше всего воюет издали. В принципе, его можно взять в любую миссию, кроме подводной, но все же он слишком легкий. Stone Rhino с легкостью раздавит его. Прыгать данный робот не умеет.

Гризли (Grizzly) - совершенно отличный, универсальный робот. Именно на нем мы и проходили первые миссии игры. Он неплохо справляется с врагом при некоторой модификации. А именно - стоит выкинуть все лазеры и поставить на их место РДД. Бегает он достаточно весело, как вперед, так и назад, и ни за что не даст врагу подойти близко. К сожалению, прыгать он не умеет, хотя из-за этого ему хуже не стало. Все же дополнительная броня и вооружение вместо прыжковых ускорителей - неплохая замена. У противника он встречается достаточно часто, но в основной модификации, с которой вам справиться не составит труда при помощи ракет.

Змей (Naga) - робот ближнего боя из-за своего вооружения. Вес и защита у него достаточно слабые, а рассеивателей не хватает, чтобы отразить единственный выстрел из огнемета. Бегает он неплохо, но мог бы и лучше. К тому же отсутствуют прыжковые двигатели (хотя, по нашему мнению, у всех роботов ближнего боя они должны присутствовать. Иначе их просто близко никто к себе не подпустит). В общем, брать на задание такое чудо техники явно не стоит. У противника он встречается редко и всегда без особых проблем бывает бит более тяжелыми машинами. Единственным его плюсом является то, что конструкция максимально облегчена. Так что если вы отважились выехать на таком, то добавьте в него хоть немного ракет.

Инквизитор (Executioner) - тяжеленный робот, к тому же предназначенный для подводных операций. Имеет толстую броню и хорошее вооружение. Практически единственный, у кого установлено несколько пулеметов. Они представляют отличное средство обороны от легких машин. Плюс ко всему, этот робот умеет прыгать. Так что встреча с таким грозит кому угодно серьезными неприятностями. Его можно брать на любое задание. У противника встречается достаточно часто и доставляет массу хлопот.

Кодиак (Kodiak) - один из супертяжеловесов, просто ходячая гора металла. Уничтожить его очень трудно. А сам он способен разделаться со многими. Чрезвычайно толстая броня уберегает его от ПИИ и лазеров. Ходит он достаточно медленно, однако скорость здесь и не требуется. Если вы навесите на него побольше ракет, то одним залпом он сможет уничтожить достаточно мощного врага. На нем следует опасаться только выстрелов из ПИИ или РБД в спину. Прыгать он не умеет. У противника встречается редко, и всякая схватка с ним превращается в битву титанов.

Каменный Носорог (Stone Rhino) - супер! Супертяжелый робот. Чрезвычайная мощь сквозит в нем. Вооруженный тремя гауссовыми ружьями, он представляет огромную беду для врага, имевшего неосторожность его атаковать. Три болванки живо вышибут дух из наглеца. Прыгать он не умеет, да и ходит медленно. Зато гауссовки эффективны на любом расстоянии. Однако к ним лучше добавить ракет, пожертвовав лазерами. Последние миссии мы проходили именно на нем.

Описание миссий

Несмотря на то, что миссии в игре отличаются большим разнообразием как по сценарию, так и по сложности выполнения, все они связаны между собой сюжетной линией игры. Поэтому не надо воспринимать всю игру, как набор отдельных битв, не имеющих общей конечной задачи. Они объединены одной великой целью - спасти генофонд клана (и этим все сказано).

В процессе выполнения миссий вас периодически приглашают пройти испытание крови, где вы должны либо подтвердить свое звание, либо подняться на ступеньку (или больше) в табели о рангах. К концу игры вы имеете реальный шанс дослужиться до звания Хана (властелина клана) или даже до Иль-Хана (властелина всех кланов), хотя начинаете свою службу, как и все, простым кадетом (вот она - настоящая демократия).

Трудность прохождения каждой миссии сильно различается в зависимости от того, какой уровень сложности вы себе установили. Если на легком **(Easy)** уровне вам достаточно пары ракетных ударов, чтобы уничтожить самого тяжелого вражеского робота, то уже на средней **(Medium)** сложности вам нужно хорошенько постараться, чтобы нанести врагу хоть сколь-нибудь заметные повреждения. Что же тогда говорить о тяжелом **(Hard)** уровне! Наверное, на нем могут играть только профессионалы, настоящие фанаты боевых роботов,

которые умеют уворачиваться от вражеских выстрелов, вообще не получая при этом повреждений, а сами стреляют настолько метко, что вся энергия лазера до последнего джоуля превращается в тепло на броне противника.

Итак, выберите себе уровень сложности - и в путь, спасать наследие клана!

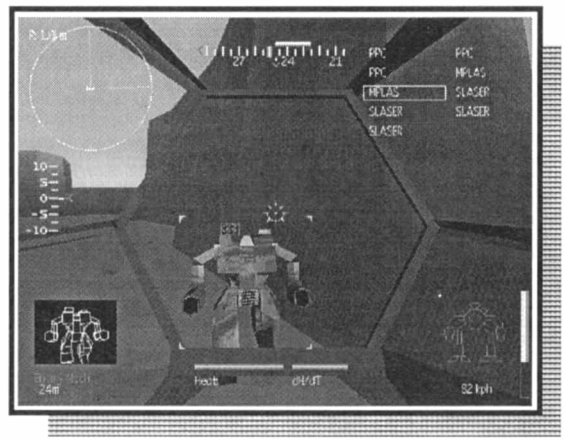
Миссия 1

Испытание крови на Альшаине (Trial on Alshain)

Цель задания: Уничтожить одного противника (Первичная). Уничтожить второго (Вторичная) и третьего противника (Третичная).

Время на выполнение задания: не ограничено.

Количество подчиненных: 0



Кто первый нажмет на гашетку?

Вы только что выпустились из кадетского училища. Чтобы доказать свое право называться настоящим вернорожденным воином, вам необходимо пройти испытание крови, придуманное еще основателем кланов Николаем Керенским. Для завоевания самого низкого в клане воинского звания "пилот" **(MechWarrior)**, вам нужно уничтожить одного робота противника. Если вы уничтожите двоих, то вам присвоят звание "командир соединения" **(Star Comander)**, и, наконец, уничтожив всех троих, вы получите звание "капитан" **(Star Captain)**. В этом случае вы будете командовать отрядом из нескольких соединений. Пилотами роботов, выступающих против вас, являются те самые инструкторы, у которых вы обучались в кадетском училище. Будьте внимательны при выборе робота для себя. Ведь та машина, на которой вы воевали в первом испытании, останется с вами до второго испытания (естественно, что механики будут ремонтировать ее после каждой миссии). Единственное, что возможно будет сделать в дальнейшем - это изменить его конфигурацию. Вы можете выбрать кого хотите, в пределах 90 тонн, и воевать на этом роботе. Однако, мы проходили всю игру на **Grizzly** (Гризли) и остались очень довольны его характеристиками. Так что дальнейшее описание приведено именно для этой модели.

Перед началом сражения рекомендуется установить в торс робота дальние ракеты (там самая толстая броня, и меньше вероятность, что взорвутся патроны), а в руки дать по легкому (или среднему) лазеру.

Полигон представляет собой сильно пересеченную открытую местность. Против вас выступают роботы моделей **Owl, Grizzly** и **Executioner**. Сначала вам придется вступить в бой с Owl'ом (легкий робот, не умеющий прыгать). Он находится в пятистах метрах от вас. Первое, что надо сделать, это развернуться к нему правым боком и развернуть кабину в его сторону. Затем включайте максимальную тягу и ставьте визуальную систему на максимальное увеличение. Выберите ракеты и выпустите в него. Даже с такого расстояния они нанесут ему существенный ущерб (скорее всего, оторвут "руку" или даже обе). Перепрыгивая через канавы (ваш робот умеет прыгать), по спирали сближайтесь с противником, ведя непрерывный огонь из всех видов оружия. К моменту сближения враг будет настолько сильно поврежден, что остается добить его единственным выстрелом лазера. Не включайте залповый огонь, так как он приведет к очень быстрому перегреву вашего робота. Пока вы сражаетесь с первым противником, подойдут двое оставшихся. Постоянно следите за ними по радару. Если вы не успели уничтожить Owl'a, а Grizzly уже близко, бросайте первого врага (с такими повреждениями он уже не боец) и займитесь вновь прибывшим. Сконцентрируйте свои усилия на том, чтобы отстрелить ему руки и левую часть торса (именно там находится оружие). После этого он уже вам не страшен. Запомните, что этот противник тоже умеет прыгать, поэтому, как только он поднимется в воздух, взлетайте и вы, не давая ему вести огонь сверху по вашей кабине. Как только его оружие будет уничтожено, переключайтесь на последнего противника. Тяжелый Executioner ходит медленно, к тому же не вооружен ракетами. Все его преимущество перед вами - толстая броня. Все его вооружение сосредоточено в руках. Загоните его в низину и там расстреляйте, стараясь целить в голову (велика вероятность того, что вы просто убьете водителя). Затем подойдите к двум недобитым противникам и уничтожьте их, оставив на поле боя лишь обломки вражеских роботов и воспоминания о том, что здесь когда-то дрался великий воин. Миссия окончена.

Учтите, что звание вы получите только в том случае, если сражались честно (то есть в настройках вы не поставили, допустим, отмену перегрева реактора или неуязвимость робота).

Миссия 2

Защита на Маннедорфе (Defend on Mannedorf)

Цель задания: Защитить антенну комплекса дальней космической связи (Первичная). Уничтожить всех нападающих наемников (Вторичная).

Время на выполнение задания: 25 минут.

Количество подчиненных: 0

Ваш первый боевой робот - Grizzly смотрелся очень неплохо на испытании после небольших переделок. Однако, для этой миссии нормально подойдет и его стандартная конфигурация.

Прозвучал сигнал тревоги, и грозные боевые роботы вышли на защиту станции связи, на которую имели неосторожность напасть наемники. Среди защитников находитесь и вы.

Выводите свою машину наружу вслед за остальными воинами клана. Почти сразу на радаре появятся два робота наемников - **Atlas** и **Raven**. Другие воины клана, которые оказались впереди вас, уже вступили с ними в бой. Догоняйте их, и, может быть, вы успеете к "шапочному разбору", а может быть, и нет (ваши товарищи уничтожат противников до того, как вы ввяжетесь в битву). Если повоевать с этой парочкой вам все-таки придется, выпустите в ближайшего залп из РДД, а затем подойдите поближе и добейте его лазерами. Здесь можно идти в лобовую атаку (все равно на вас никто не обратит внимания, поскольку оба противника заняты двумя вашими товарищами). Следующее нападение последует со стороны ангара, как только вы уничтожите первую группу врагов. Из-за скалы, в которой находится комплекс космической связи, на вас выпрыгнет четверо Raven'ов (страусов). Ваши товарищи опять вступят в бой первыми, и вам достанется лишь почетная обязанность добивания покалеченных легких роботов врага (ну, может быть, вы самостоятельно "приложите" одного-двух). Бой закончен. Идите под 45 градусов влево от ангара, вслед за вашими товарищами. Там вас будут поджидать последние трое противников - Victor, Raven и чуть подальше Annigilator. Превратить их в груду обломков не составит никакого труда (да и другие бойцы клана вам подсобят в этой благородной задаче). Уничтожив этих двоих, идите в ангар.

Миссия окончена.

Миссия 3

Патрулирование на Маннедорфе (Patrol on Mannedorf)

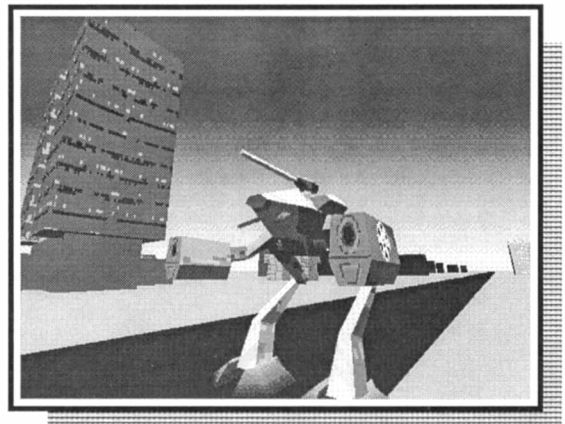
Цель задания: Уничтожить батарею из трех протонно-ионных излучателей в точке гамма (Первичная). Уничтожить всех вражеских роботов (Первичная).

Время на выполнение задания: 25 минут.

Количество подчиненных: 1.

Вам лучше выступить в бой на слегка переделанной модели Grizzly. Снарядите его ракетами (можно пожертвовать даже гауссовой пушкой). Ваш напарник (наконец-то вы его получили) пойдет в бой на Marauder'е, прикрывая вас своими ПИИ и лазерами на близком расстоянии.

Миссия начинается с того, что вы выходите из ангара на базе. Отдайте своему напарнику приказ атаковать вашу цель и следуйте в точку "гамма". На радаре вы заметите в точке "гамма" три красных точки. Это и есть ваша цель. Захватите ближайшее орудие системой наведения и выпустите в него дальние ракеты.



Регулировщик дорожного движения

Не надо полностью уничтожать его (этим можно заняться потом), достаточно лишь отстрелить у него собственно пушку. Точно так же поступите с остальными двумя орудиями. С парой вражеских роботов, охраняющих орудия, вам придется разобраться очень быстро, иначе подойдет еще двое, и тогда вам точно крышка. Как только вы уничтожите противников, отходите, захватив вновь появившихся врагов системой наведения и отдав напарнику приказ атаковать их. Отойдя немного от места сражения, вы увидите, что к вам присоединяется еще двое ваших роботов, которые слегка приотстали. Произойдет автоматическое переформирование команды (к вам присоединится в качестве подчиненного еще один боец). Отправьте также и его атаковать вновь появившегося противника. Вдвоем они без проблем расправятся со врагом. Миссия окончена.

Миссия 4

Испытание крови на Альшаине (Trial on Alshain)

Цель задания: Уничтожить всех роботов противника (Первичная).

Время на выполнение задания: не ограничено.

Количество подчиненных: 2.

На этом испытании ваше соединение дерется за право участвовать в нападении на синдикат Дракона. В случае победы вы будете включены в состав атакующих сил, а в случае поражения вас ждет смерть и вечный позор. Для испытания вы можете выбрать любого робота себе и своим бойцам (в отличие от предыдущего испытания, где вы сражались с троими в одиночку). Выбирайте самого тяжелого (например, Kodiak'a) и снаряжайте его дальними ракетами в больших количествах (для "порядка" можно поставить еще тяжелый лазер). Учтите, до следующего испытания этот робот будет с вами.

Вы начинаете миссию в той же точке полигона, что и в предыдущий раз. Только теперь вас сопровождает пара товарищей, да и противники не такие слабаки. Нападающих трое. Это роботы Maraudeur, Kodiak и Warhawk. Все они относятся к супертяжеловесам и вооружены в основном протонно-ионными излучателями, способными посылать пучки энергии на огромные (по меркам игры) расстояния. Ваша задача - не подпустить их близко к себе. Захватите системой наведения первого попавшегося врага (это, скорее всего, будет Marauder), отдайте товарищам приказ атаковать его, а сами в этот момент отходите вбок и назад, оставив, тем не менее, кабину повернутой к противнику. Чтобы не перегреть реактор, не включайте залповый огонь. Выберите из списка оружия дальние ракеты, дождитесь, пока они наведутся на цель, и выпустите их по врагу. Затем пошлите еще пару порций из других ракетных установок. В результате вражеский робот лишится своего оружия (если вы случайно не убьете его пилота) и будет бродить по полю боя, не зная, что делать.

Он больше вам не опасен. Выбирайте следующую цель и идите на сближение с ней, выпуская один ракетный залп за другим. Учтите, что у модели Warhawk ракетные установки вмонтированы в торс, и для того, чтобы их уничтожить, необходимо уничтожить и самого

робота. Так что не удовлетворяйтесь уничтожением его конечностей - здесь работу надо довести до конца. Итак, остался последний "негритенок". Если бы бой был один на один, то вам пришлось бы туго, а так втроем одолеть его нет никаких проблем (не забудьте приказать напарникам также атаковать его). Уничтожив его, развернитесь и точным выстрелом лазера добейте первого противника. Миссия окончена.

Миссия 5

Защита на Чандлере (Defend on Chandler)

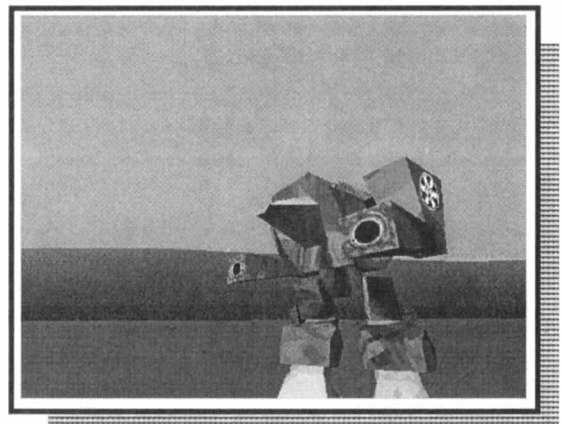
Цель задания: Защитить шаттл (Первичная). Уничтожить всех вражеских роботов (Вторичная).

Время на выполнение задания: 25 минут.

Количество подчиненных: 0.

Тот робот, который был с вами на последнем испытании, и сейчас остается у вас. В нашем случае это был Kodiak. Измените только конфигурацию вооружения вашей боевой машины. Снарядите робота ракетами (только дальними). Лазеров и прочего энергетического оружия лучше не ставить вовсе. По массе на робота можно навесить три ракетные установки РДД-20 с тройным комплектом ракет и пару РДД-10, также снарядив их дополнительными обоймами.

Ваш челнок опускается в каньоне на неизведанной планете. Синдикат Драконов, прознав про это, посылает войска, чтобы уничтожить вторгшиеся в пределы Внутренней Сферы силы противника (то есть вас). Вместе с вами шаттл защищает еще один офицер вашего клана, который вам не подчиняется и действует по собственному усмотрению. После начала миссии подождите некоторое время, стоя на одном месте. На радаре появится красная точка - это на один из окружающих вас утесов приземлился вражеский шаттл для того, чтобы выгрузить бригаду роботов в составе: Raven, Victor и два Atlas'a. Затем челнок полетит через ущелье, чтобы высадить с другой стороны четверых элементалов. По пути его можно попробовать сбить (он пронесется прямо над вашей головой), хотя нам этот фокус до сих пор не удавался.



DireWolf готов стереть врага в порошок

С наступающими роботами надо разделаться быстро, до подхода элементалов. Эту задачу выполнить несложно. Raven'a можно вывести из игры ракетами еще до того, как вся группа прыгнет вниз.

Затем займитесь Victor'ом, которого можно сильно повредить еще в полете (будет удачей, если ракетами ему оторвет ноги, тогда при приземлении он разобьется сам). Затем наступает очередь обоих Atlas'ов, которые отчаянно сопротивляются, но при том, что весят они гораздо меньше, да и вооружены хуже, их ждет достаточно быстрая и яркая смерть. Бегите на другую сторону ущелья, обойдя челнок, и встречайте элементалов. Как только они опустятся на землю, открывайте беспорядочную неприцельную стрельбу ракетами по ним. Всех их, скорее всего, накроет первым же залпом. Непосредственная угроза от челнока отведена. Теперь вам остается найти пару праздно болтающихся Victor'ов. Идите за вашим товарищем, и он приведет вас к противнику. К тому моменту, как вы подойдете к месту схватки, воин вашего клана уже успеет убить одного "Дракона". Вам остается только добить второго и вернуться к челноку со стороны его носа. Миссия окончена.

Миссия 6

Сражение на Чандлере (Strike on Chandler)

Цель задания: Уничтожить транспорт синдиката (Первичная). Уничтожить робот генерала Тенгвана и уничтожить всех нападающих мехов (Первичная).

Время на выполнение задания: 25 минут.

Количество подчиненных: 0.

Возьмите на задания ту же модификацию Kodiak'a, которую вы так удачно в прошлый раз снарядили ракетами. На той местности, где будет разворачиваться сражение, такая конфигурация представляется наилучшей из возможных.

Вас высаживают из шаттла на скалистом плато. Вместе с вами на "свет божий" выходит еще один воин клана Медведя. Хотя он и не подчиняется вам (потому что находится в равном с вами звании), но прекрасно осознает цели и задачи миссии, и поэтому принесет вам много пользы. Подождите немного, пока над вами не пролетит шаттл синдиката (красная точка на радаре). Засеките направление его полета и двигайтесь туда. Заправочная станция, на которую и держит путь шаттл (а заодно и вы), находится в трех километрах от точки старта. Пройдя с километр, вы заметите справа от себя эскадрилью аэрокосмических истребителей, а прямо по курсу - наземные войска противника. Займитесь сначала воздушным врагом. На самом деле, нужно всего пару залпов РДД, чтобы "вынести" истребитель. Ваш напарник даже не успеет подойти к месту драки, как она будет закончена. Следуйте за вашим товарищем. Он приведет вас как раз в гущу свалки с наземным противником в составе: Atlas - робот синдиката, две ракетные самоходные установки SRM, два элементала. Сначала вам придется вступить в схватку с роботом. Собственно, драку начнете не вы, а ваш компаньон. Вам придется лишь докончить то, что он начал.

Затем уничтожайте ракетную установку, элементалов (всех с помощью ракет) и займитесь оставшейся РУ. Уничтожить ее нет никаких проблем даже в одиночку. Все время, в течение которого вы ведете бой на заправочной площадке, по вам "шпарит" из лазера генерал,

засевший на челноке. Не вздумайте его уничтожить (старайтесь даже случайно его не задеть), иначе миссия закончится для вас весьма плачевно. Как только охрана будет уничтожена, захватите системой наведения сам шаттл и стреляйте ракетами ему в двигатели (сзади), пока он не задымится. Будьте осторожны и не уничтожьте его окончательно, иначе вы не сможете найти генерала (хотя он и погибнет вместе с кораблем, миссия засчитана не будет, так как вы его даже не увидели). Как только клубы дыма повалят из поврежденного челнока, робот генерала спрыгнет на землю и убежит (впрочем, с ним "разберется" ваш напарник). Вам осталось только уничтожить трех Raven'ов, находящихся метрах в восьмистах от шаттла, чуть слева. Миссия окончена.

Миссия 7

Битва на Волкотте (Strike on Wolcott)

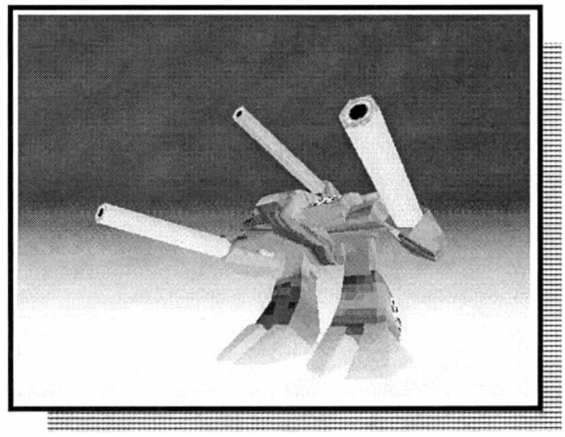
Цель задания: Идентифицировать робот Hatamoto-Chi, который пилотирует генерал Ано Рентоши, не убивая его (Первичная). Уничтожить всех остальных роботов синдиката.

Время на выполнение задания: 25 минут.

Количество подчиненных: 1.

Выберите себе какого-нибудь тяжелого робота (ну, например, Kodiak'a, который снова останется с вами на несколько миссий), а своему напарнику что-то полегче и побыстрее (Timber Wolf подойдет как нельзя более кстати), снарядите их снова дальними ракетами и отправляйтесь громить врагов.

Вы высаживаетесь в лесу. Сумерки. Густой туман мешает видеть сквозь стекло кабины. Поэтому вам придется включить систему инфравидения. Подождите немного у шаттла. На вас нападет двое Raven'ов синдиката Дракона. Сложность здесь заключается в том, что этих легких роботов невозможно захватить системой наведения. Подпустите их поближе и расстреляйте в упор дальними ракетами (один залп - и противника нет на свете).



Через секунду грянет залп

Идите в точку "альфа". Именно там находится генерал, под охраной четырех тяжеловесов и тройки Raven'ов. Наведите ракеты по очереди на каждый из тяжелых роботов и уничтожьте их (здесь система наведения работает превосходно).

Не трогайте генерала. Если вы его убьете, то миссия будет считаться проваленной.

Стараясь не подходить к нему близко, выманите на себя легких роботов охранения и поступите с ними так же, как и в начале игры - то есть расстреляйте их в упор. Теперь осталось только заняться генералом. Подойдите к нему на 150-200 метров (предварительно захватив врага системой наведения) и идентифицируйте его. Бортовой компьютер сообщит вам, что в роботе Ано Рентоши Хакамото-Чи действительно находится сам генерал. Отдайте напарнику приказ защищать его, а затем отмените эту команду, приказав ему следовать за вами.

Основная цель миссии выполнена. Возвращайтесь к шаттлу.

Миссия окончена.

Миссия 8

Круг Равных (Circle of Equals)

Цель задания: Уничтожить вашего командира Эдвина Бреккера (Первичная).
Время на выполнение задания: 25 минут.
Количество подчиненных: 0.

Сейчас вы войдете в круг равных, чтобы отстоять свое мнение на поле боя против командира тринария капитана Эдвина Бреккера. Главное в этой схватке - не зайти за пределы Круга, иначе вы сразу будете объявлены проигравшим.

Вам придется воевать на Kodiak'е, так как вы выбрали его в предыдущей миссии. Загрузите его дальними ракетами - и вперед, выполнять задание.

Вас и вашего противника высаживают из шаттла на заоблачном плато, имеющем форму круга. Это и есть Круг Равных. Зайти за его пределы - означает не только проигрыш, но и длительное падение вниз на поверхность планеты (при приземлении вы скорее всего сломаете себе ноги). Эдвин пилотирует Kodiak, такой же, как у вас, с той лишь разницей, что вооружен он преимущественно лазерами (эта ошибка станет для него роковой).

В начале миссии противник находится от вас в пятистах метрах, что дает вам шанс уничтожить его почти сразу. Включайте залповый огонь и начинайте движение в сторону от него. Захватите робот Бреккера системой наведения, разверните кабину в его сторону, подождите, пока ракеты не наведутся, и выпустите залп. Противник весь "пожелтеет" и останется как минимум без одной руки (то есть его огневая мощь упадет вдвое).

Дождитесь полной перезарядки ракет и выпустите второй залп. На этом все.

Миссия окончена.

Миссия 9

Рейд на Дженетте (Raid on Jenett)

Цель задания: Исследовать строения возле точки "альфа" на наличие вражеских роботов (Первичная). Уничтожить всех защитников города (Первичная).

Время на выполнение задания: 25 минут.

Количество подчиненных: 1.

Вы на Kodiak'е и ваш подчиненный на Timber Wolf'е удостоились чести выполнить эту нелегкую работу. Вас выбрасывают около точки "альфа". Идите туда, а затем в "бета". По пути вы встретите пару вражеских Owl'ов. Их уничтожение не отнимет у вас много времени - эти средние роботы против вас совсем не бойцы. Подойдя к "бета", вы увидите там городские постройки, между которыми бродит сверхтяжелый Stone Rhino. Он вооружен тремя Гауссовками, что представляет для вас серьезную опасность. Захватите его системой наведения и отдайте напарнику приказ атаковать, а сами в это время пробирайтесь между зданиями и стреляйте ракетами ему в спину. Противник будет мучиться недолго - скоро взорвутся снаряды внутри его корпуса, и он разлетится тучей сверкающих осколков. Как выяснится в дальнейшем, этот робот был приманкой для вас. Со стороны равнины на вас нападут Owl и Hellbringer клана Дымчатого Ягуара. С ними придется повозиться, тем более, что Hellbringer'ом управляет опытный пилот, который может довольно сильно повредить броню вашего робота. В конце концов, вы с ними справитесь. Это еще не все. С другой стороны на вас нападут двое Incubus'ов. Уничтожьте их. Больше врагов не осталось. Идите в город и проинспектируйте здания. В них, конечно, никого нет, однако просмотреть все здания необходимо, чтобы миссия завершилась успешно. Как только основная цель выполнена, возвращайтесь к шаттлу. Миссия окончена.

Миссия 10

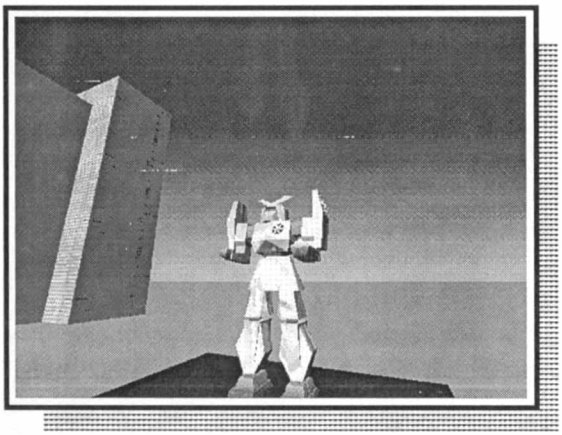
Защита на Т-корабле (Defend on JumpShip)

Цель задания: Защитить ваш Т-корабль (Первичная). Уничтожить всех нападающих противников (Вторичная).

Время на выполнение задания: 25 минут.

Количество подчиненных: 0.

Закончив очередной гиперпространственный прыжок, ваш корабль остановился у астероида, чтобы накопить энергию для следующего прыжка. Но тут на него напали враги. Вас поднимают по тревоге, выдают вашего личного робота (конечно же, это Kodiak) и высаживают на поверхность корабля.



"Хакомото Чи" всегда рад сделать вам харакири

Туда же вражеский челнок высаживает робота модели Stone Rhino. Война в космосе сильно отличается от ведения боевых действий на планете. Здесь главное - не свалиться с корпуса корабля, на котором практически отсутствует притяжение. Включайте минимальную тягу (цифра 2) и идите в сторону противника. К сожалению, захватить его системой наведения не представляется возможным, поэтому просто дайте максимальное увеличение и идите в лобовую атаку, выпуская один ракетный залп за другим. К тому моменту, как враг будет уничтожен, вы,скорее всего,тоже получите тяжелые повреждения от выстрелов его гауссовых орудий. После боя остановитесь, выключите увеличение изображения и начинайте "обшаривать" космическое пространство в поисках вражеских аэрокосмических истребителей. Запомните, что на радаре они видны не будут. Поэтому, как только вы заметите какой-либо подозрительный объект, попытайтесь захватить его системой наведения. Если это действительно истребитель, то стреляйте в него ракетами (одного полного залпа недостаточно, так что старайтесь как можно дольше держать его в поле зрения, чтобы произвести второй залп). Всего на вас нападет по очереди шесть противников. Когда вы уничтожите последнего (а в этом вам поможет ваш Т-корабль), противник пошлет на вас шаттл, который тоже нужно уничтожить. Хотя он и сопротивляется достаточно вяло, тем не менее, броня у него толстая, и вам придется довольно долго расстреливать по нему свой боезапас. Миссия окончена.

Миссия 11
Испытание положения (Trial of Possession)

Цель задания: Ждать приказа (Первичная).

Время на выполнение задания: 25 минут.

Количество подчиненных: 0.

Вас высаживают в каньоне. Первой вашей задачей становится не двигаться с места и ждать, когда вас позовут на помощь ваши товарищи. В отдалении слышна канонада боя. Вам так и хочется рвануться туда, чтобы помочь своим, но приказ есть приказ, и вы вынуждены стоять на одном месте. Крик о помощи **"Mayday! Mayday!..."** звучит для вас как песня. Он слаще меда - этот миг. Вы срываетесь с места и бежите в точку "альфа", уже издали принимая сообщения компьютера о том, что очередной враг уничтожен. Все, что вы можете сейчас делать - проклинать медлительность и неповоротливость вашего Kodiak'a (как он был с вами, так и остался). Но вот, наконец, на радаре появилась красная точка. Враг! Но захватить его системой наведения вы не успеваете - ваши товарищи хорошо знают свое дело, и очередной противник отправляется на тот свет. Через некоторое время вам все же удается

засечь менее поврежденного врага. Это Stone Rhino клана Дымчатого Ягуара. С расстояния около километра ваши ракеты начали наводиться на только что захваченную цель. Вы с отчаянием смотрите, как сначала желтеет, а потом краснеет на экране системы опознавания ваш враг. Наконец-то! Ракеты навелись! Вы стреляете полным залпом и с наслаждением наблюдаете, как смерть, посланная вашей рукой, забирает к себе врага. Вы приняли-таки участие в победном бою. На поле боя больше не осталось противников. Миссия окончена.

Миссия 12

Защита на Альшаине (Defend on Alshain)

Цель задания: Защитить базу (Первичная). Уничтожить всех вражеских роботов (Вторичная).

Время на выполнение задания: 25 минут.

Количество подчиненных: 0.

Вам предстоит идти в бой на том, что есть. То, что есть, называется Stone Rhino (даже если вы выбрали другую машину в прошлый раз, вам все равно достанется этот) - самый тяжелый из всех роботов, способный нести вооружения больше, чем кто бы то ни было. Изначально он укомплектован лазерами и гауссовками (без какого-либо намека на ракеты). Мы рекомендуем реконфигурировать его. Снарядите робот исключительно дальними ракетами. Ну, может быть, добавьте пару лазеров средней мощности. Они хорошо работают между залпами. Вы высаживаетесь из шаттла около своей базы, на которую напали наемники внутренней сферы. Рядом с вами находятся еще два клановых воина. Это опытные офицеры, которые вам не подчиняются. Если вы "пошарите" системой наведения по близлежащей местности, то наткнетесь на троих противников, находящихся от вас на расстоянии чуть больше километра (все трое расположены прямо по курсу). Это роботы моделей Atlas, Annihilator и еще один Atlas. Захватите в прицел первого врага (это будет Atlas), поставьте визуальную систему на максимальное увеличение и идите в лобовую атаку. Как только вы заметите на главном экране силуэт противника, открывайте залповый огонь (прицельтесь получше, чтобы выстрелы из лазеров не пропали впустую). Одного залпа ему не хватит. Однако, не дожидайтесь полной перезарядки, а стреляйте тем, что уже готово. Через несколько мгновений враг будет уничтожен. Пока вы воевали со своим противником, ваши партнеры тоже не стояли на месте. Состояние вражеского Annihilator'a весьма плачевное (того и гляди, он развалится на части), а вот второму товарищу можно помочь (Atlas противника провел удачную атаку и оказался лишь слегка поврежденным). Один полный залп из всех орудий быстро исправит дело - противник лишится обеих рук, и ваш напарник с легкостью добьет его. Миссия окончена.

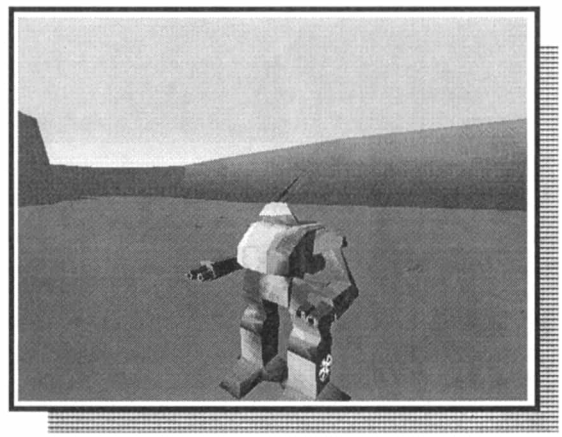
Миссия 13

Испытание крови на Альшаине (Trial on Alshain)

Цель задания: Уничтожить одного робота противника (Первичная). Уничтожить двух роботов противника (Вторичная). Уничтожить трех роботов противника (Необязательная).
Время на выполнение задания: не ограничено.
Количество подчиненных: 0.

Для выполнения этой миссии вы можете выбрать себе любого робота, однако рекомендуется взять что-нибудь потяжелее (типа Kodiak или Stone Rhino. Мы выбрали последнего) и снарядить ракетами дальнего действия. Знакомый по предыдущим испытаниям полигон на этот раз сослужит вам добрую службу. Ведь компьютер, который управляет противниками, играет достаточно глупо и не умеет посылать ракеты в цель (то есть в вас) из-за горки. В начале миссии вы увидите перед собой Grizzly противника. Действуйте точно так же, как и в первом Испытании Крови. Уходите вбок и старайтесь спрятаться за какой-нибудь холм. В начале миссии вы точно "схлопочете" один залп ракетами - от него не уйти. Он следует сразу, как вы получаете управление своей машиной. Однако попытайтесь спуститься в низину чуть назад и стрелять ракетами "навесом" по первому противнику. Пара выстрелов - и путь свободен.

На радаре появляется второй противник. Это Timber Wolf. Хотя он и применяет вашу тактику (впрочем, как и все остальные на этом полигоне), то есть расстреливает вас дальними ракетами, тем не менее, боезапас у него небольшой, да и большинство управляемых снарядов проходит мимо вас. Один залп решает все ваши проблемы с ним (и если его водитель не успел катапультироваться, то его ждет тяжелая смерть). Остался последний противник. Kodiak посерьезнее всех остальных. Но в данный момент он расположился на полигоне неудачно - стоит себе за пригорком. Его просто можно расстрелять ракетами, и он вам ничего не сделает.



Готов убивать с утра до вечера

Миссия окончена. Вам присваивается звание Галактического Командира.

Миссия 14

Подводный бой (Underwater Strike)

Цель задания: Идентифицировать и уничтожить всех краденых роботов синдиката дракона (Первичная). Уничтожить всех обороняющихся мехов (Вторичная).
Время на выполнение задания: 25 минут.
Количество подчиненных: 0.

База Волков на планете Хун находится под водой в точке "альфа". Ваш Executioner (единственная машина, хорошо чувствующая себя под водой. Поэтому во владение вы получите именно ее), специально оснащенный для подводной войны торпедами, будет выслан один для выполнения этого секретного задания. Вам необходимо проникнуть на базу и происпектировать всех роботов, находящихся там, для получения информации о связи клана Волка с синдикатом Драконов. Затем вам необходимо уничтожить всех роботов.

Вы опускаетесь под воду более чем в трех километрах от точки "альфа". Идите туда. Почти сразу на вашем пути встретится боевой робот класса Nova, принадлежащий клану Волка. Поставьте вооружение на групповую стрельбу, подождите, пока торпеды не наведутся, и выстрелите по врагу. Торпеды обладают огромной поражающей силой, гораздо большей, чем все известные ракеты и снаряды. Однако,у них есть и обратный эффект - взорвавшись рядом с вами, они наносят вам очень тяжелые повреждения. Правда, система наведения у них такова, что плывут они с огибанием рельефа дна. Так что, собираясь выпускать их по врагу, лучше отойти от него подальше. Убив первого противника, идите дальше.

Из впадины в морском дне на вас набросится Linebacker, а сразу за ним - Gargoyle. Единственное, что вы здесь сможете сделать, это не свалиться в яму, а вести огонь сверху. Тогда торпеды противника не достанут вас. В то же время, ваши торпеды быстро уничтожат обоих врагов.

В дальнейшем на вашем пути встретятся четыре подводные лодки Волков. Они попытаются закидать вас глубинными бомбами. Для этого им нужно "зависнуть" прямо над вами. Не дайте им этого сделать. Понемногу отходите назад и расстреливайте их торпедами и лазерами. Субмарины медлительны и неповоротливы, однако броня у них крепкая, и на каждую лодку нужно как минимум два полных залпа. Не беспокойтесь - торпед у вас более чем достаточно, чтобы уничтожить десять таких соединений.

Продолжайте движение. Вблизи от точки "альфа" (не далее километра) на вас снова нападут субмарины охранения в количестве четырех штук. Воевать с ними нужно так же, как и с первой группой. Победив их, входите на базу. Там вы заметите троих роботов - Atlas'a, Raven'a и Victor'a. Идентифицируйте их, а затем уничтожьте. Для хождения по базе лучше всего использовать вид со спутника.

Миссия окончена.

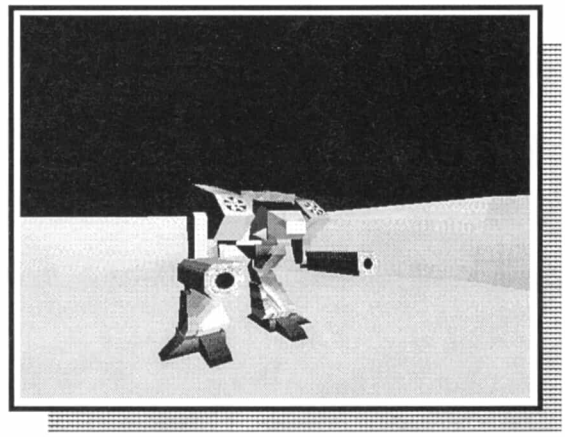
Миссия 15

Бой на Морице (Strike on Moritze)

Цель задания: Обнаружить генетический материал (Первичная). Уничтожить все строения, которые не содержат генетический материал (Первичная). Уничтожить всех вражеских мехов (Вторичная).
Время на выполнение задания: 25 минут.
Количество подчиненных: 1.

Снова вам придется воевать на той самой технике, которую вы выбрали для прохождения последнего испытания крови. Только добавьте своему роботу еще один легкий лазер (так, на всякий случай). Ваш напарник тоже вынужден ездить на своей старой машине, а именно, Timber Wolf'e. Его также желательно снарядить ракетами.

Вот он, украденный генофонд вашего клана. Он находится в городе, в одном из зданий. Вы начинаете миссию в точке "альфа". Город находится прямо перед вами. Из него выходят два робота противника - HellBrigner и Linebacker. Они нападут на вас. Отбиться от них не составит труда даже при небольшой сноровке. Разверните кабину в их направлении и идите немного в сторону от нападающих (не забудьте по пути отдать приказ напарнику атаковать вашу цель). Все вражеские выстрелы пройдут мимо вас. Несколько ракетных залпов решат исход сражения в вашу пользу (старайтесь не перегреть реактор. Если он отключится, то вас наверняка разнесут на тысячу маленьких "роботиков"). Уничтожив противника, входите в город, который отнюдь не собирается сдаваться без боя. По нему ходит четверо тяжелых роботов - Dire Wolf, Summoner, Mad Dog и Timber Wolf. Все они находятся изначально на расстоянии от семисот метров до километра от вас, что позволяет эффективно использовать РДД. В этом бою, который не будет особо сложным, используйте ракеты только при стрельбе прямой наводкой (не повредите здания, так как в одном из них находится украденный генофонд) . Разобравшись с последним роботом (больше врагов не будет), проинспектируйте все здания в городе. Самое большое центральное здание - генофонд. Его трогать ни в коем случае нельзя. Остальные постройки подлежат немедленному уничтожению. Закончив эту работу, возвращайтесь в точку "альфа", где вас ожидает челнок.



Перекур. Враг уничтожен

Миссия окончена.

Миссия 16

Второй бой на Морице (Strike on Moritze 2)

Цель задания: Найти и идентифицировать генетический материал Тсенга (Первичная). Уничтожить всех вражеских мехов (Первичная).

Время на выполнение задания: 25 минут.

Количество подчиненных: 1.

Вы снова выступаете в путь за генетическим наследием великого воина. На Stone Rhino и Timber Wolf'е вы обязуетесь добыть его. В начале миссии вы находитесь на дне каньона в горной реке. До точки "альфа", где находится хранилище материала, вам предстоит путь длиной более четырех километров. Идите по каньону на север (азимут 0 градусов). Через некоторое время вы повстречаете патруль клана Волка из двух роботов - Incubus'а и Naga. Уничтожить их ракетами, да еще и на ровной местности, не составит большого труда. Ваш дальнейший путь почти до самой точки назначения свободен. Выйдя в горное озеро, образованное водопадом, вы натыкаетесь на авангард охраны хранилища. Это снова пара роботов: Incubus и Naga. Они появятся справа и слева от вас. Бой с ними несложен. Отдайте напарнику приказ атаковать вашу цель и совместно с ним расстреляйте ракетами обоих противников. Входите в водопад. За ним скрывается сеть пещер, в которой очень легко ориентироваться по данным со спутника. В правом ответвлении, недалеко от входа, находится постамент, на котором стоит сверкающая коробочка - это и есть генетический материал. Проидентифицируйте ее. Основная ваша задача выполнена. Теперь остается только пройти всю систему пещер и уничтожить врагов, скрывающихся в темных закоулках и за поворотами. Миссия окончена.

Миссия 17

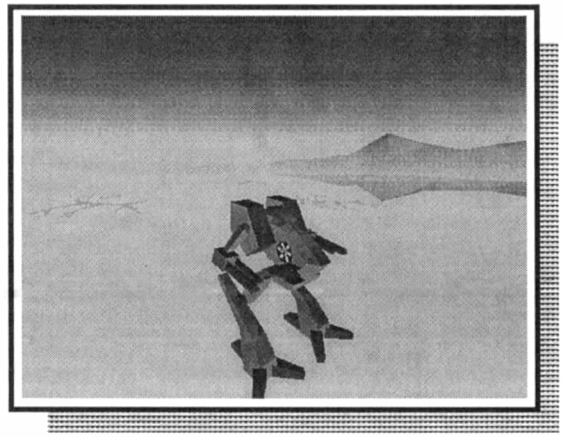
Уничтожение орбитальной платформы (Destroy Orbital Platform).

Цель задания: Уничтожить всех роботов (Первичная). Уничтожить реактор в точке "гамма" (Первичная).

Время на выполнение задания: 25 минут.

Количество подчиненных: 0.

Это последняя миссия в игре и последний бой на вашем пути к славе. Т-корабль клана Волка завис на орбите. Ваше командование решило, что в наказание за все грехи он должен быть уничтожен.



Тяжелая поступь машины смерти

Как известно, гравитация в космосе отсутствует. Поэтому пожертвуйте каким-нибудь оружием на вашем Stone Rhino и установите хотя бы один прыжковый двигатель. После этого 100-тонная громадина сможет порхать, как мотылек (правда, только вверх. Вниз опуститься будет весьма проблематично).

Шаттл привозит вас под днище корабля, где, собственно, и начинается миссия. Как только вы выбрались из шаттла в безвоздушное пространство, вас атакуют турели противника. Не пытайтесь от них отстреливаться (их четыре штуки. Пока вы будете воевать с одной, остальные успеют нарезать вас ломтиками). Тихонько, на самой малой скорости, пройдите по поверхности шаттла до точки "альфа", поднимите голову вверх и выстрелите в корпус корабля. До сих пор на этом месте находился воздушный шлюз, однако теперь он перестал существовать. Небольшой ураган разыгрался на некоторое время вокруг вас, но скоро утих - весь воздух из Т-корабля рассеялся в близлежащем космическом пространстве. Прыгайте вверх (для этого действия перед началом миссии обязательно установите на робот хотя бы один прыжковый двигатель). Вы окажетесь в совершенно обезлюдевших помещениях корабля, где гуляют пять роботов противника, четыре из которых находятся прямо у шлюза. Вам предстоит жаркая битва. Не жалейте ракет и расстреливайте их в разные стороны, не прицеливаясь (помещения настолько малы, что практически каждая ракета найдет свою цель). Идите в точку "гамма", где располагается реактор. Там вам предстоит бой со Stone Rhino. После того, как вы уничтожите противника, вам остается только взорвать реактор ракетным залпом. Быстро бегите на свой шаттл. Через некоторое время корабль взорвется. В этот момент вы должны быть на шаттле, иначе вас просто посечет осколками корабля. Миссия окончена.

Конец.

Общая стратегия ведения боя

В отличие от MechWarrior-2, в этой игре не стоит полагаться только на себя. Четкое взаимодействие с напарником (или напарниками) сильно облегчит вашу жизнь. Ведь напарник - это не только груда ценного металлолома, но и килограмм мозгов, которые вам очень пригодятся. Посылайте напарника вперед, под пули и ракеты врага, а сами атакуйте издали. При такой тактике повреждений вы получите значительно меньше (если вообще получите). Также неплохо, выдвинув напарников вперед на врагов, чтобы те вплотную занялись ими, зайти противнику в тыл и стрелять в спину, где броня имеет наименьшую толщину. Так вам будет значительно легче уничтожить их. Тот факт, что напарник при этом может и не выжить, не должен особо волновать вас.

Всегда найдется пара-другая новичков, желающих сложить свои головы на поле боя под вашим командованием. Чаще пользуйтесь стрельбой из-за угла или пригорка самонаводящимися ракетами.Только не забудьте поднять прицел повыше, чтобы они не врезались в поверхность, так и не достигнув цели. Чтобы уйти от ПИИ, лучше всего развернуть ноги в сторону относительно кабины - противник наверняка промажет. Если же плазма летит прямо на вас - подпрыгните. Тогда сгустки пройдут ниже. К сожалению, от лазеров защиты практически не существует. Правда, мощность этого оружия не столь велика, чтобы сильно беспокоиться о попаданиях.

Противник пользуется ракетами нечасто, поэтому противоракетная система вам практически никогда не пригодится, чего не скажешь о системе наведения. Всегда старайтесь выкроить для нее место в корпусе вашего любимца.

Если по вам попали напалмом из огнемета, старайтесь не стрелять - перегрев и так на пределе. Лучше убегайте в сторону, чтобы вас не “накрыло” второй струей, и призывайте на помощь напарников, дабы они приняли удар на себя.

Некоторые возможности по “облегчению жизни” пилотам роботов

Ниже приведены отладочные коды этой игры. Они могут быть набраны в любом месте миссии, если вы удерживаете нажатыми клавиши:

Ctrl + Alt + Shift.

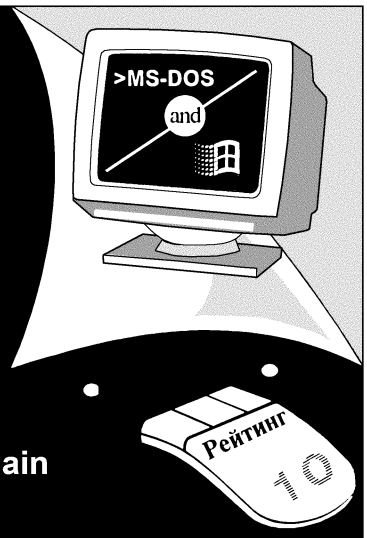
В отличие от настроек основного меню, которые дают бесконечные патроны, неуязвимость и так далее, но при этом не дают проходить более одной миссии с момента их включения, эти коды никак не влияют на ход событий (то есть идешь себе и идешь по жизни бессмертный). С этими кодами можно пройти всю игру за пару часов, правда, какой в этом интерес, непонятно.

Отладочные коды

palex	Уничтожить робота, захваченного системой наведения.
kaboom	Уничтожить все живое вокруг (в том числе, и своих напарников, и себя, если у вас в данный момент нет бессмертия).
clark	Видение сквозь все предметы (рентгеновское зрение).
kent	Бессмертие.
burr	Отключение контроля за перегревом реактора (он перестает нагреваться вовсе).
jumbo	Добавляет возможность прыгать всем машинам (даже тем, которые отродясь летать не умели).
crillion	Бесконечное количество рабочего тела для реактивных двигателей.
thundros	Бесконечные патроны.
merlock	"Ускорение" времени.
dorcs	Показать страничку с фотографиями команды программистов Mechwarrior.
putz	Мгновенное выполнение миссии.
kit	Отображение окружностей вокруг всех частей вражеского робота.

MechWarrior 2: Mercenaries

Пилот Робота 2: Наемники



Год выпуска	1996
Распространитель	Activision
Разработчик	Digital Domain
Категория	Имитатор

Минимальные условия	Pentium-75, 8 MB
Оптимальные условия	Pentium-200, 32 MB, FAST VIDEO
Графика	Lo Res, Hi Res, Super Hi Res
Размер	1 CD, RIP 50 MB, ZIP 23 MB
Играем вместе	1-8 чел.
Способы соединения	
Управление	спец. устройства

РЕЙТИНГ

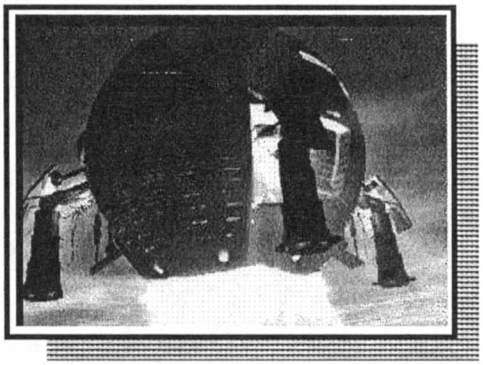
ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС

10 7 10

ИСПОЛНЕНИЕ

ГРАФИКА	10
ЗВУК	10
ИНТЕРФЕЙС	10
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	6
СЮЖЕТ/КОНЦЕПЦИЯ	10

Общая оценка **10**



Мягкая посадка на поле боя

"Мы честно не веруем в бога,
Откуда берется тревога?
Друзья, отчего вы грустите
На звонкой планете своей.
Мы плавно скользим по орбите,
Одни мы над миром владыки,
Нам зверь подчиняется дикий
И травы зеленых полей."

В. Головачев "Бич Времен"

Вышедшая в 1995 году игра MechWarrior-2 сразу завоевала огромную популярность среди поклонников имитаторов и любителей боевой техники больших и сверхбольших размеров. Почувствовав, что интерес к игре очень велик, фирма Digital Domain создала ее продолжение под названием MechWarrior-2: Ghost Bear Legacy. Сюжет этого продолжения нисколько не отличался от первой игры, только поменялась эмблема клана. Чуть позднее, в 1996 году, создателям сериала захотелось "воскресить" идеи самой первой игры MechWarrior, и они создали еще одно продолжение (хотя продолжением данную игру можно назвать лишь с большой натяжкой), которое мы сейчас и представляем.

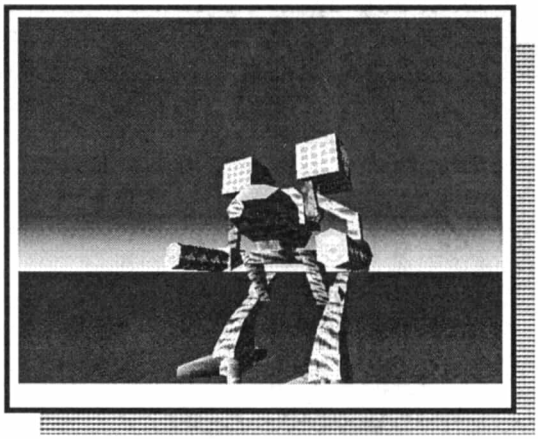
Вы - наемник, в задачу которого отнюдь не входит усилить могущество клана в битве с врагом. Цель вашей жизни и основная подоплека того, что вы идете в бой - деньги (большие деньги). В то время, как воины кланов кладут свои головы на поле брани за идею, вы рискуете своей жизнью ради того, чтобы заработать себе на кусок хлеба с маслом, выполняя приказы заплатившего вам человека. Но даже у наемников есть свой кодекс чести, не допускающий бегства с поля боя ради спасения собственной шкуры и не позволяющий уничтожать мирное население и тех, кто непосредственно не принимает участия в битве с вами.

Начало игры

Игра начинается с просмотра классного ролика, не уступающего по качеству ролику MechWarrior-2. После чего вы попадаете в главное меню игры. Несколько пунктов предоставляют вам довольно большие возможности для выбора вида игры:

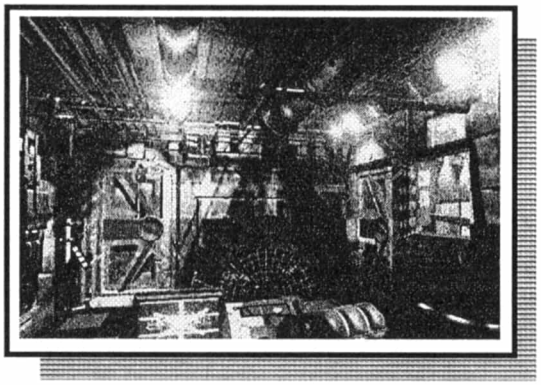
Командир наемников (Mercenary Commander) - это, пожалуй, самый интересный способ времяпрепровождения. Вы выходите на поле боя не как обычный солдат, который должен подчиняться приказу, а как опытный офицер, имеющий под своим началом небольшую армию (пара-тройка боевых роботов представляют довольно реальную угрозу чему бы то ни было). Вы должны не только уметь хорошо воевать (подчас ваши подчиненные сражаются лучше вас), а правильно распределять ресурсы, закупать необходимое оружие, следить за тем, чтобы роботы были исправны и всегда готовы к бою, наконец,

"выдавать" своим подчиненным (которых вы вербуете в космопорте) тех роботов, которыми они будут лучше всего управлять в силу определенных навыков и умений. В общем, жизнь - не сахар, но в этом-то и прелесть.



Багровый свет заката ложится на броню

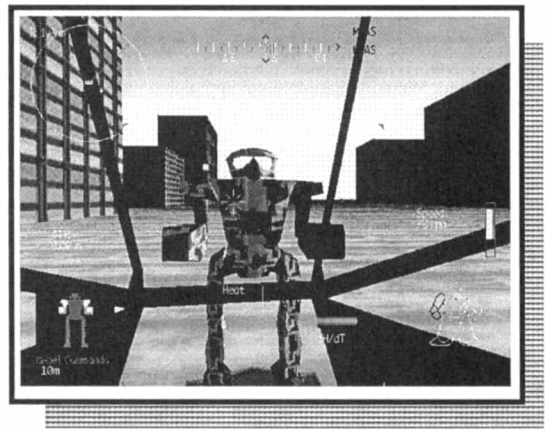
Наемник (Mercenary) - все уже решено за вас завербовавшим вас командиром. Вас кормят, поят, одевают и даже выдают робота. Как правило, предоставляется выбор из нескольких машин. Вы даже можете переделать их по своему усмотрению, исходя из ресурсов группы. За это вы должны служить своему командиру, "не щадя живота своего". Все миссии должны быть обязательно выполнены (вы не сможете начать следующую, пока не закончите предыдущую), на войне - как на войне. Убивают вас вполне реально (разумеется, по меркам игры). В общем, этот тип игры сильно похож на MechWarrior-2, где тоже нужно выполнять миссии (правда, во славу клана).



Сюда вы возвращаетесь после сражения

Сетевая игра (MercNet) - конечно, проходить миссии или сражаться с компьютером, управляя своей группой роботов, занятие интересное. Однако, кто из вас хоть раз не мечтал оказаться на мостике реального боевого робота и сразиться в честном бою с машинами, управляемыми живыми людьми, почувствовать настоящий азарт сражения, радость победы и горечь поражения. Этот пункт предоставляет вам такую возможность. Играть в такую игру можно не только по локальной сети или модему с друзьями, но и по Internet с кем угодно на всем земном шаре (представляете себе, какое это грандиозное развлечение). К сожалению, пытаясь запустить игру напрямую через протокол **WATTCP**, мы столкнулись с некоторыми трудностями. А конкретно, нам так и не удалось запустить "звонилку", чтобы та нашла сервер, расположенный по адресу **"mercnet. activision.com"** - единственное место, где, по утверждению создателей, можно сыграть в эту замечательную игру по Сети. Тем не менее, применив игровую систему Kali, мы добились устойчивого коннекта. Правда, игра и в этом случае показала свой "норов". Как выяснилось, она чрезвычайно чувствительна к скорости передачи данных по модему. Для двоих игроков минимальная скорость составляет 9600 бод, для троих - 14400, а для пятерых - уже 28800. И все это - при условии наличия хороших телефонных линий. На наших же сетях более двух игроков, даже на хорошем модеме, не "потянуть". Поэтому желающим воспользоваться возможностью игры через Internet настоятельно рекомендуется использовать выделенную линию.

Немедленная битва (Instant action) - если вам не терпится сразу броситься в бой и "отвести душу", уничтожая врагов одного за другим, то этот пункт для вас. Эта игра похожа на драку "стенка на стенку", причем вы выбираете время и место сражения, а также оружие для обеих сражающихся сторон. Помните, однако, что рыцарям стальных машин присуще благородство, и не выбирайте противнику роботов, более слабых, чем ваш. Лучше даже сделать наоборот - тогда ощущение от победы будет намного сильнее. Жаль только, что результаты таких боев никуда не записываются и не влияют на вашу жизнь в качестве наемника.



Эта улица слишком тесна для двух боевых роботов

Установки (Options) - в этом пункте вы можете произвести всяческие мыслимые настройки игры (например, уровень сложности или детализацию графики). Это меню можно вызвать в любой момент игры, щелкнув правой клавишей мыши. О нем достаточно подробно написано в статье, посвященной **MechWarrior-2**. К этому меню добавился только один пункт - **Load / Save** (загрузить / сохранить). Здесь вы можете записать текущую или загрузить старую игру (в отличие от MW-2, где запись пройденных миссий производилась автоматически).

Немедленная битва

Основное меню этой игры выглядит так:

В верхнем левом углу расположено окно вашей команды, в котором вы можете выбрать робота для себя и своих напарников (**Point 0** - это вы). Для того, чтобы выбрать робота, щелкните мышкой на соответствующей строке в этом окне, а затем, с помощью стрелок **Prev** и **Next**, расположенных в правой части окна, выберите модель робота, которым будет управлять выбранный пилот. Над стрелками в окне находится голограмма текущего робота.

В нижнем левом углу экрана расположено окно выбора роботов для команды противника. Принцип выбора такой же, что и для вашей команды. Если напротив пилота стоит надпись **No Mech Assigned**, то этот пилот не участвует в миссии.

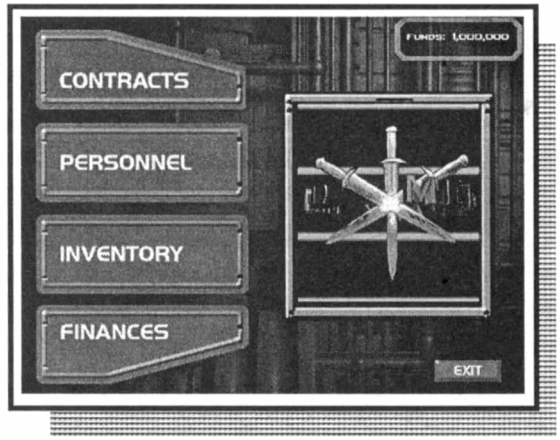
Внизу находятся три кнопки:

Mech Lab - войти в робототехническую лабораторию. Принцип проектирования робота такой же, как и других вариантах игры, за исключением того, что оружие для вашей машины вы можете выбирать любое (как клановое, так и производства Внутренней Сферы). По этой причине в нижней части экрана лаборатории располагаются две кнопки: "Внутренняя Сфера" **(I.S.)** и "Клан" **(Clan)**, которые отсутствуют в других вариантах игры.

Mission parameters (параметры миссии) - здесь можно выбрать класс противника (**Low** - низкий, **Medium** - средний, **High** - высокий), тип миссии (**Destroy** - уничтожить, **Defend** - защитить, **Recon** - исследовать) и название планеты, на которой будет происходить дело.

Exit - покинуть игру.

Большая полосатая виртуальная кнопка с надписью **Launch** запускает миссию.



Меню

Командир наемников

Вы - единственный уцелевший из всей команды после последнего задания, на котором заказчик явно "подставил" наемников, возвращаетесь в свою контору. Посередине основного зала находится терминал. Войдите в него (щелкните на нем мышкой) и введите ваше игровое имя и название команды. Вам предстоит прочитать последнее письмо, оставленное бывшим командиром отряда, полковником Харрисом, на случай собственной смерти. В нем он передает все дела вам (хорошо, что вы сохранили своего робота и немного денег в банке), предлагая воспользоваться компьютером в его (уже бывшем) офисе, чтобы просмотреть и, возможно, заключить один из контрактов, доступных на текущий момент. Если у вас есть достаточно денег, то там же можно навербовать себе группу бойцов и техников (правда, первым делом еще надо купить роботов, что на начальном этапе невозможно). Для того, чтобы покинуть терминал, щелкните мышкой на кнопке Exit.

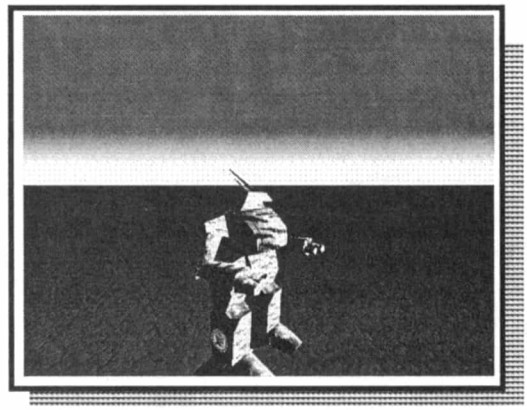
Слева от терминала расположена дверь в офис полковника, а справа - выход к космопорту, с которого вы будете стартовать каждый раз для выполнения очередной миссии (туда вы попасть не сможете, пока не заключите контракт). Идите в офис. Посередине комнаты расположен компьютер. Это тот компьютер, о котором говорилось в письме. На экране высвечены четыре пункта меню:

Контракты (Contracts)

Выбрав этот пункт меню, вы попадаете в систему, через которую можно заключить контракт на выполнение некоторого задания с одной из 17 военно-политических сил - кланов или Великих Домов Внутренней Сферы. Верхнюю часть экрана занимает окно, в котором содержится информация, объясняющая цель задания, сроки и место его выполнения, оплата за контракт в случае его выполнения, премиальные и предполагаемая сила противника. Под этим окном находятся две стрелки: **Next** - просмотреть следующий контракт и

Prev - просмотреть предыдущий контракт (обычно предоставляется на выбор 3 - 4 контракта, необязательно исходящих от одного заказчика).

Вот краткая расшифровка пунктов контракта:



"Утро красит нежным светом ..."

Планета (World) - название планеты, на которой нужно будет высадиться.

Тип задания (Duty) - основная цель контракта. Таких целей бывает несколько, например: "Тренировка" **(Training)**, "Искать и уничтожить" **(Search and destroy)**, "Разведка" **(Recon)** и "Защита" **(Defend)**.

В следующих двух пунктах стоят два числа, по которым можно оценить длительность контракта, а соответственно - сумму, которую вы должны заплатить персоналу за все это время.

Начало выполнения контракта (Begin date) - число, стоящее здесь, указывает начальную дату выполнения контракта.

Конец выполнения контракта (End date) - число, стоящее здесь, указывает конечную дату выполнения контракта. Иногда вместо начальной и конечной даты контракта дается просто его продолжительность **(Duration)**. При этом даты не имеют значения, а имеет смысл только продолжительность, а также зарплата.

Максимальная доля (Maximum pay) - максимальное количество денег (и не только), которое вы можете выручить за полное и идеальное выполнение контракта. Сюда обычно входит денежное вознаграждение за работу, премия за выполнение вторичных заданий **(bounty)**, а также награбленное имущество **(bonus)**, в виде полу-уничтоженных вами вражеских боевых роботов (в заданиях, связанных с уничтожением противника, последний пункт отсутствует - трофеев не будет).

Права на трофеи (Salvage Right) - вероятность получения вами военных трофеев (бывает хорошая, а бывает и не очень).

В нижней правой части экрана расположены две виртуальные кнопки:

Заключить контракт (Accept) - эту кнопку нужно нажать, если вам понравился контракт, и есть желание его заключить.

Выход (Exit) - покинуть систему, не заключая контракта.

Стратегический совет: *на начальном этапе не "рвитесь" выполнять дорогие контракты. Они могут принести вам много денег, но вероятность выполнения их в одиночку ничтожна (вы не сможете купить второго робота на миллион, который у вас имеется в начале игры), а провалив задание, вы сильно повредите или даже потеряете единственную машину (если вообще останетесь в живых) и полностью потеряете уважение (в дальнейшем вы сможете завербовать лишь самых никчемных пилотов и техников).*

Нанять персонал группы (Personnel)

В мире много людей, недовольных своим положением или просто уцелевших во время боя. Среди таких временно оставшихся без работы специалистов вас интересуют только две категории - пилоты роботов **(MechWarrior)** и пилоты аэрокосмических истребителей **(Aero-Tech Pilot)**. Выбрав этот пункт, вы попадаете в меню вербовки. Там посередине экрана "проявятся" три окна. В правом отображены имена свободных пилотов роботов и пилотов аэрокосмических истребителей. Под окном находится виртуальная кнопка **Hire** - нанять. В среднем окне отображены имена нанятых вами людей. Под этим окном находится кнопка **Fire** (уволить). И, наконец, на левой панели отображается характеристика активного пилота (то есть того, в кого вы щелкнули мышкой). Чтобы выйти из окна вербовки, нажмите клавишу **Выход (Exit)**, расположенную в правом нижнем углу экрана.

Немного о принципах вербовки

Перед тем, как завербовать человека к себе на службу, убедитесь в его полезности для группы. Не надо брать всех подряд - каждый пилот требует денег, причем, если он не идет с вами в бой, заплатить вы ему все равно обязаны (за потерянное время). Справа от фамилии каждого пилота, который хотел бы быть завербованным, написана сумма гонорара, которую вы должны заплатить ему за каждый месяц, проведенный в вашей команде. Миссия обычно рассчитана на 15 - 40 дней, поэтому сначала подсчитайте свои финансы.

Разобравшись с денежным вопросом, щелкните мышкой на имени подходящего пилота. В левом окне появится его характеристика. Она оценивается по двум показателям: пилотирование **(Piloting)** и искусство стрельбы **(Gunnery)**. Эти показатели варьируют от **C** (самая плохая оценка) до **A+** (высшая оценка). Чем они лучше у пилота, тем больше он "стоит". Если есть выбор, то берите самого "дорогого" пилота, потому что деньги, которые вы ему заплатите, с лихвой окупятся победой в миссии с наименьшими потерями. Поначалу с вами захотят работать лишь весьма посредственные бойцы (берите их, стоят они немного), но в дальнейшем, по мере того, как вы совершаете одну победу за другой, к вам захотят примкнуть мастера экстра-класса. Смело увольняйте менее способных и набирайте настоящих профессионалов. На самом деле, в команде не должно быть более трех человек (включая вас), и все они должны иметь роботов (без боевого робота на поле не выйдешь), желательно помощнее.

Оборудование (Inventory)

В этом пункте можно просмотреть все запасное оборудование, которое есть у вашей маленькой армии. Редактировать здесь ничего невозможно, поэтому его полезность для вас весьма сомнительна. В верхней части экрана расположена полоса меню, в которой перечислены основные группы оборудования.

Всего таких групп шесть:

Роботы (Mech) - перечислены все боевые машины, которые есть у вашей группы на данный момент, указан их вес и стоимость.

Ракеты (Missiles) - содержит список ракетных установок. Их стоимость указана за один комплект.

Энергетическое оружие (Energy) - содержит список имеющихся у вас лазеров, протонных излучателей и другого лучевого оружия. Стоимость указана за одну штуку.

Баллистическое оружие (Proj.) - в этом пункте перечислены все типы автопушек, гауссовок и пулеметов. Указан их вес и стоимость.

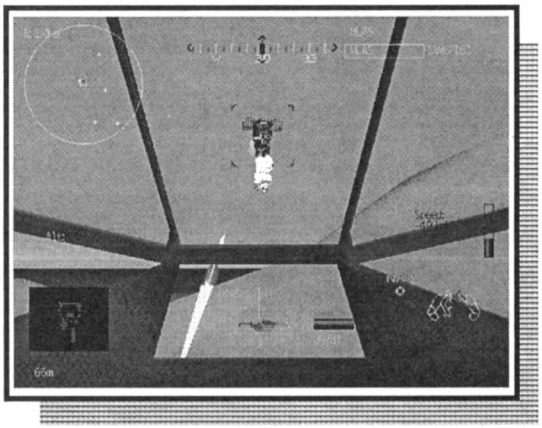
Спецоборудование (Equip.) - указано все свободное спецоборудование, такое, как прыжковые ускорители или рассеиватели тепловой энергии.

Патроны (Ammo) - здесь вы можете увидеть все виды снарядов, не загруженные в данный момент на роботов.

Для того, чтобы покинуть окно просмотра, нажмите виртуальную кнопку "Выход" **(Exit)**, расположенную в правом нижнем углу экрана.

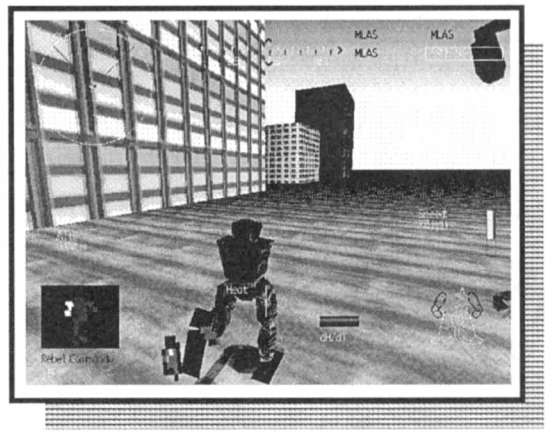
Финансовый отчет (Finances)

В этом пункте вы можете просмотреть расходы на содержание вашей группы. На экране слева отображается список всего, на что идут деньги **(Expenses)**, а справа - стоимость расходов на каждый пункт **(C-Bills)**. Ниже приведена расшифровка пунктов списка:



Залп в упор - не дай врагу замерзнуть

Содержание боевых роботов (BattleMech Maintenance) - расходы на содержание техники идут постоянно, независимо от того, используете вы ее в бою или нет. Поэтому не покупайте себе слишком много боевых машин, а роботов, захваченных на поле боя, старайтесь отремонтировать и продать, если, конечно, не захотите сами их использовать. В общем, лучше не иметь "на руках" более четырех машин, иначе вы будете нести бесполезные расходы.



Утренняя пробежка по пустынным улицам

Жалование обслуживающему персоналу (Technical Salaries) - техникам, которые ремонтируют ваши машины, тоже нужно платить, и платить немало. Чем больше роботов, тем больших сумм у вас требуют на зарплату персоналу (даже исходя из этого, лучше иметь поменьше техники).

Транспортные расходы (Travel costs) - за перевозку каждого килограмма веса к месту назначения приходится платить отдельно. Правда, эта плата невелика и существенно не опустошает ваш кошелек.

Гонорар посредника (Broker Fees) - при заключении контракта всегда присутствует некоторый посредник, который, собственно, и нашел для вас эту работу. Ему тоже нужно заплатить (причем из собственного кармана). Плата тем выше, чем больше стоимость контракта.

Профсоюзный взнос (Guild Dues) - даже в 31-м веке существует такое явление, как профсоюз, который защищает ваше право честно погибнуть на поле боя (других функций у него нет). За это и надо платить, а то останетесь без этой эфемерной защиты. Плата невысока, но все же обидно тратить и такие суммы.

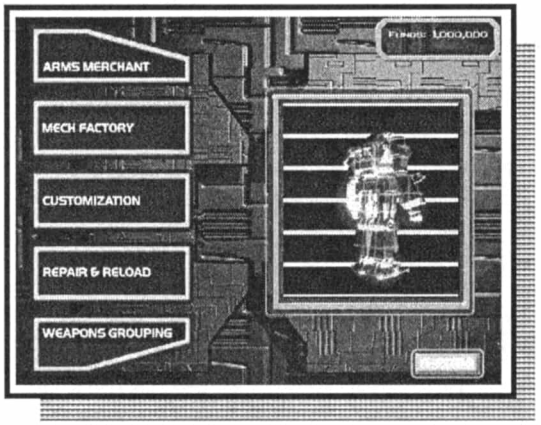
Заработная плата пилотам (Pilot Salaries) - в этом пункте перечислены все пилоты, которых вы завербовали, и указана их заработная плата (бесплатно никто воевать не захочет).

Суммарные ежемесячные расходы (Total Monthly Costs) - в этой графе подсчитана сумма, которую вы должны выкладывать каждый месяц на содержание собственной армии.

Остаток (Total Funds) - сумма в этой строчке обозначает состояние ваших финансов. В начале игры там стоит миллион кредитов, однако не думайте, что это много. Самый

дешевый робот стоит втрое дороже, да и цены на ремонт, переоборудование и оружие тоже не маленькие.

В правом нижнем углу экрана расположена кнопка “выход” **(Exit).** Щелкните на ней, чтобы выйти из этого пункта меню.



Меню закупки новой техники

Сборочно-ремонтные мастерские

Справа от компьютера в офисе находится дверь, ведущая в сборочно-ремонтные мастерские (Mech Bay). Идите туда. Вы выйдете на балкон. Под вами простирается громада сборочного цеха, в котором стоят различные типы роботов. С ними возятся механики, пытаясь привести их в рабочее состояние. От этого изобилия техники у вас захватывает дух, и вы со всех ног бросаетесь к компьютеру (который расположен в левой части экрана и называется Mech OPS), чтобы закупить всех имеющихся роботов и вооружение к ним (представляем, как у вас “опустятся” руки, когда вы увидите стоимость самого простенького “чуда техники”). Активировав компьютер (щелкните на нем мышкой), вы увидите в левой части экрана меню из пяти пунктов:

Оружейная лавка (Arms Merchant)

Как вы уже догадались по названию, здесь можно закупить оружие и патроны для роботов. Все виды баллистического оружия поставляются без снарядов, поэтому купив, допустим, автопушку, не забудьте приобрести к ней патроны (их название и калибр должны совпадать). Учтите, что список вооружения постоянно меняется, и если вам что-то понравилось, покупайте это сразу (естественно, при наличии денег), в другой раз такой возможности может не представиться. Снарядов покупайте по максимуму, потому что они тоже являются дефицитной продукцией. Наверху экрана оружейной лавки находится полоса меню, в каждом пункте которого вы сможете купить или продать определенный тип вооружения (учтите, что продаете вы по более низкой цене, чем покупаете):

Ракетные установки (Missiles) - Здесь вы сможете приобрести или продать ракетные установки (РУ) всех типов. В левом окне вы видите список установок, выставлен-

ных на продажу **(Missiles for Sale)**, а в правом окне находится список РУ, имеющихся у вас на руках **(Missiles in Inventory)**. Каждая строка содержит название типа РУ **(Weapon)**, предлагаемое количество **(Qty)** и цену за одну единицу **(Price/Unit)**. Для того, чтобы купить единицу вооружения, либо дважды щелкните мышкой на его названии, либо выберите его и щелкните на кнопке "приобрести" **(Buy)**, расположенной внизу окна. При продаже действуйте подобным же образом, только вместо **Buy** нажмите кнопку **Sell** (продать).

Энергетическое оружие (Energy) - позволяет вам купить или продать различные типы лазеров. Действовать надо так же, как и в предыдущем случае.

Пушки (Proj.) - здесь вы сможете приобрести баллистическое оружие, выставленное на продажу.

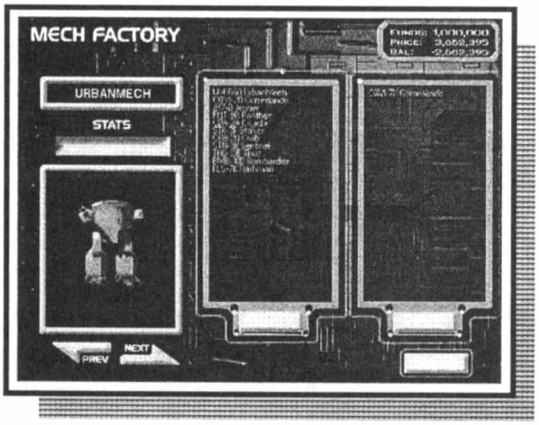
Спецустройства (Equipt.) - позволяет "заполучить" всякие полезные вещицы типа прыжковых двигателей или охладителей.

Патроны (Ammo) - место, где можно купить патронов к только что купленным баллистическим и ракетным орудиям. Берите патронов как можно больше - пригодятся на будущее.

Стратегический совет: *прежде, чем браться за покупку чего-либо, внимательно прочтите контракт и оцените, что конкретно вам нужно для его успешного выполнения (чтобы не тратить деньги на совершенно ненужные сейчас устройства).*

Для того, чтобы покинуть оружейную лавку, щелкните по кнопке **Exit** в правом нижнем углу экрана.

Робототехнический завод (Mech Factory)



Замечательное меню

Обязательно заглядывайте сюда после выполнения очередного контракта. Ведь здесь можно не только купить новых роботов на деньги, вырученные за контракт, но и продать машины, которые вы захватили в бою (лучше их сначала отремонтировать - тогда за них больше дадут). Нередко случается ситуация, когда от продажи захваченных роботов вы получаете денег больше, чем вам заплатили за выполненный контракт. Слева вверху экрана расположено окно, в котором отображается название выбранного робота. Под ним находится виртуальная кнопка Stats. Если она нажата, то в окне, расположенном под ней, вы сможете посмотреть характе-

ристики выбранного робота. Еще ниже находятся две стрелки: "выбрать следующий робот" **(Next)** и "выбрать предыдущий робот" **(Prev)**. Они активны в любом случае, независимо от состояния кнопки **Stats**. По центру экрана находится окно предложения, в котором расположены названия всех роботов, выставленных на продажу, а в правом окне представлен список роботов, которые есть у вас, и которых вы можете продать.

Под окном предложения находится кнопка "купить" **(Buy)**, а под "вашим" окном - кнопка "продать" **(Sell)**. Остаток денег на руках **(Funds)**, цену выбранного робота **(Price)** и количество кредитов, остающихся у вас на руках после проведения операции покупки или продажи **(Bal)**, вы можете увидеть в правом верхнем углу экрана. Операция покупки робота совершается так: выберите робота, которого хотите приобрести (щелкните на его названии мышкой) и нажмите кнопку **Buy** (либо дважды щелкните на его названии). Если денег на покупку у вас достаточно, то появится запрос о том, действительно ли вы хотите купить этого робота.

Когда денег на покупку не хватает, перед вами возникнет окно, в котором сообщается об этом печальном факте. Нажмите кнопку "ладно" **(Ok)** и выберите робота подешевле или дождитесь лучших времен. Для того, чтобы продать одного из ваших роботов, выберите его и нажмите "продать" **(Sell)**.

Для того, чтобы покинуть завод, щелкните на кнопке "выход" **(Exit)** в правом нижнем углу экрана.

Оборудование робота (Customization)

Мастерская, в которой оказываются услуги по переделке роботов. Все роботы с завода поступают либо в стандартной конфигурации, либо в той, которую установили вы сами. Если, в связи с изменившимися обстоятельствами, вам надо или отказаться от какого-то узла, или переставить что-то с места на место, или добавить вооружения, то обращайтесь сюда - за относительно небольшую сумму вам сделают все эти модернизации. В левой части экрана расположена схема робота. Любой робот состоит из восьми частей (которые можно выбрать мышкой):

Голова (Head) - имеет шесть единиц пространства, но поскольку там всегда находятся кабина, системы жизнеобеспечения и сенсоры, то свободным остается лишь один слот, в который можно поставить либо систему охлаждения, либо легкое оружие.

Левая и правая руки (Left Arm и Right Arm) - содержат по двенадцать слотов каждая, из которых сами механизмы рук занимают только четыре. В остальные восемь можно установить любое оборудование. Руки очень хорошо подходят для установки туда оружия и боеприпасов.

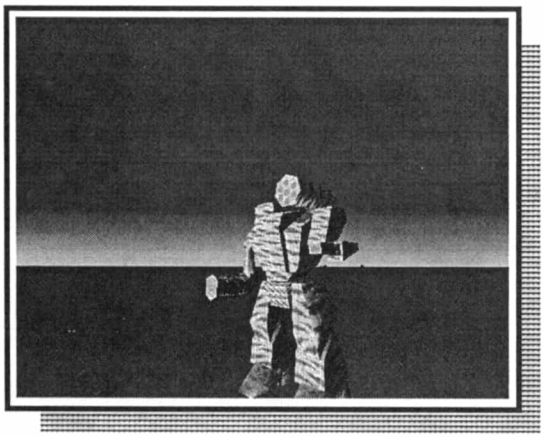
Левое и правое плечи (Left Torso и Right Torso) - также имеют по 12 посадочных мест. Изначально все они свободны. Сюда хорошо складывать боеприпасы, так как эти части тела обычно хорошо защищены.

Торс (Center Torso) - хотя и содержит 12 слотов, но десять из них заняты двигателем и стабилизирующими системами. В два оставшихся неплохо установить ракетную установку иди автопушку (здесь самая толстая броня, и уничтожить это орудие будет достаточно тяжело).

Левая и правая ноги (Left Leg и Right Leg) - содержат по шесть слотов, четыре из которых занимают механизмы. На оставшееся место можно навесить либо прыжковые двигатели (больше их никуда установить невозможно, кроме как сюда и в корпус), либо системы охлаждения.

Над схемой робота написано название той машины, которую вы сейчас перестаиваете, а под схемой расположены две стрелки: **Next** - выбрать следующего робота и **Prev** - выбрать предыдущего робота. Они работают только тогда, когда у вас есть более одной машины. Если вы модифицировали робота и попытаетесь выбрать следующего или предыдущего, то у вас спросят, согласны ли вы с проведенными модификациями? Ответив **Yes**, вы закрепляете все сделанные изменения и платите деньги за перестановки. При ответе **No** все изменения "сбрасываются" (денег за это вы не платите).

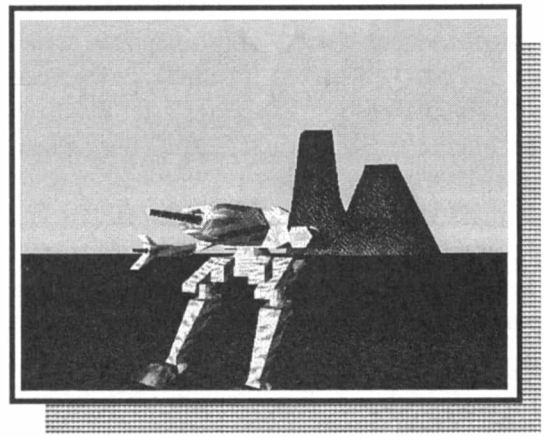
В самом верху экрана расположено меню, аналогичное тому, которое было в оружейной лавке. Выбор любого его пункта влияет на содержимое окна в правой части экрана. Там можно посмотреть, какие виды оружия и в каком количестве у вас остались, а также выбрать тот вид оружия, который вы хотите добавить в выбранную часть робота. Для того, чтобы это сделать, щелкните мышкой на том оружии или снарядах, которые хотите загрузить в робота, и нажмите кнопку "добавить" **(Add)**, расположенную внизу окна. Если позволяет место, то выбранная вещь будет установлена, иначе загорится предупреждающая надпись, и установка не произойдет. Для того, чтобы убрать что-либо с выбранной части робота, выберите это устройство в окне посередине экрана (там отображается заполнение всех слотов в текущей части робота) и нажмите кнопку "убрать" **(Remove)**. Не пытайтесь убрать механизмы управления и жизнеобеспечения - это невозможно (появится предупреждающая надпись). В нижней части этого окна расположены два числа: первое обозначает текущую массу робота в тоннах, а второе - максимально допустимую массу для данной конструкции. При проектировании следите, чтобы текущая масса не



Ну, кто на меня?

превышала максимальную, иначе робот просто сломается под собственной тяжестью. В мастерской это понимают и не дадут вам навесить на робота слишком много амуниции.

Чтобы покинуть мастерскую, нажмите **Exit.**



"Сталкер" шествует по полю боя

Починить и перезагрузить робота (Repair & Reload)

После каждой миссии ваш робот оказывается, как правило, поврежденным и растратившим часть боезапаса. Естественно, на такой машине воевать дальше очень сложно (если не невозможно). Для починки и перезарядки воспользуйтесь услугами механиков.

В левой части экрана расположена схема робота. Под ней находятся две виртуальные кнопки: "восстановить все" **(Repair All)** и "очистить все" **(Clear All)**. При нажатии **Repair All** происходит автоматическая замена всех поврежденных частей конструкции, ремонт поврежденных орудий и замена уничтоженных в соответствии со схемой. Если уничтоженные орудия заменить нечем (вы не купили запасной комплект), то они не ставятся вовсе. Нажатие **Clear All** приводит к сбросу со схемы всех частей, которые не удалось восстановить. Справа от схемы находится окно, в котором отображается дата производства робота, его стоимость, состояние брони и каркаса, и состояние вооружения в выбранной части робота. Поврежденные или уничтоженные орудия отмечены красным цветом.

Можно заняться восстановлением вручную (если денег не хватает на то, чтобы восстановить все). Выберите поврежденный механизм и нажмите кнопку "Восстановить" **(Repair)**. По возможности он будет восстановлен.

В правом верхнем углу экрана расположен отчет о вашем финансовом состоянии, стоимости ремонта и предполагаемых остатках средств. Под ним написано название восстанавливаемого робота, а еще ниже находятся две стрелки: **Next** - выбрать следующего робота для восстановления и **Prev** -выбрать предыдущего робота для восстановления, которые активны только тогда, когда у вас есть более одного робота.

Для выхода из этого пункта меню нажмите **Exit**.

Сгруппировать орудия (Weapons Grouping)

Все орудия, которые установлены на вашем роботе, можно объединить в группы, при этом они будут стрелять одновременно (о групповой стрельбе смотрите "управление"). Всего групп пять (включая нулевую). Лучше всего определять орудия одного типа в одну группу (тогда не возникнет проблем со скоростью перезарядки).

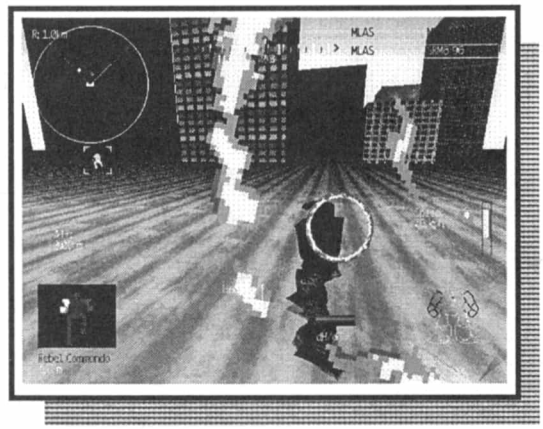
Экран выглядит следующим образом: в левом верхнем углу расположено окно с названием текущего робота. Ниже находятся две стрелки: **Next** - выбрать следующего робота и **Prev** - вы-

брать предыдущего. В правой части экрана расположен список вооружения и номер группы, к которому относится каждая единица оружия.

Снизу расположена кнопка "По умолчанию" **(Default)**. При нажатии на нее все группы расформировываются (группа 0). Чтобы присоединить оружие к какой-либо группе, просто щелкните на нем мышкой. Номер группы увеличится на единицу. Таким образом можно "раскидать" все оружие по группам.

Для выхода из этого пункта нажмите **Exit**.

Закончив свои дела с компьютером (нажмите Exit в главном меню), возвращайтесь в офис (щелкните мышкой внизу экрана) и проходите оттуда в центральный зал космопорта **(Starport)** - дверь в него находится в левой части экрана.



Уличный бой в самом разгаре

Космопорт. Начало миссии

Из зала космопорта идите на посадочную площадку. Проход на нее расположен справа внизу. Если вы не заключили контракт, вас туда не пустят.

На посадочной площадке вы можете начать миссию, щелкнув на экране компьютера слева посередине **(Mission command)**, или прервать выполнение миссии (это можно сделать только после первого задания). Заходите в **Mission command**. На экране компьютера расположено меню из пяти пунктов:

Финансовый отчет (Finances) - выдает отчет о вашем финансовом состоянии. Экран выглядит точно так же, как и в офисном компьютере.

Оборудование (Inventory) - аналогично соответствующему пункту компьютера в офисе.

Расстановка сил (Duty Roster) - в этом пункте вы можете выбрать робота каждому бойцу (в том числе и себе), и, если вы наняли пилота, то можно включить авиационную поддержку. Слева в окне находится список всех доступных бойцов. Для того, чтобы сменить тип робота, на котором каждый из них пойдет в бой в очередной миссии, выберите бойца и нажмите на одну из двух стрелок, расположенных в правой части экрана (**Next** - следующий робот, **Prev** - предыдущий робот). Учтите, что в каждой миссии может принимать участие не более оговоренного количества боевых единиц (оно не превышает трех). Соответственно, роботов надо дать только тому количеству напарников, которое не противоречит заявке. Напротив остальных установите надпись "робот не закреплен" **(no mech as-**

signed). Если вы хотите иметь воздушное прикрытие во время выполнения миссии, то щелкните на имени пилота аэрокосмического истребителя, чтобы загорелась надпись **Assigned**. Имя пилота вы можете видеть внизу окна под надписью **Aerotech** (если вы его завербовали).

К сожалению, управлять действиями воздушных сил вашего легиона вы не в состоянии (такое положение вещей в точности соответствует романам из серии "Боевые роботы"). После того, как вы все сделали, покиньте этот пункт меню, нажав кнопку Exit.

Починить и перезагрузить робота (Repair & Reload) - аналогичен соответствующему пункту меню компьютера на заводе.

Начать миссию (Launch Mission) - слева вы увидите окно, в котором подробно рассказывается о цели текущего задания (их в одной миссии может быть несколько). Под этим окном расположена кнопка, нажав которую, вы прочтете о ситуации на той планете, куда вас направляют. Повторное нажатие возвращает вас на брифинг. В правой части экрана расположено окно просмотра, под которым находится кнопка **View** (посмотреть). Если вы ее нажмете, то сможете в окне просмотреть небольшой фильм касательно предстоящего задания (при условии, что у вас есть соответствующий CD-ROM). Большая кнопка внизу экрана с надписью **LAUNCH** отвечает за начало миссии. Чтобы покинуть экран объяснения задания, не запуская миссии, щелкните на кнопке Exit в правом нижнем углу экрана.

Миссия представляет из себя не одно, а целую группу заданий. Полностью деньги вы получаете только в том случае, если выполнены все задания. В случае их частичного выполнения, деньги вы тоже получаете частично. А если вы умудрились провалить все задания, то денег вам вовсе не видать (иногда даже могут вычесть за халатное отношение к работе). Все, что вам остается теперь - это довольствоваться трофеями, подобранными на поле боя.

Экран объяснения каждого отдельного задания **(Briefing)** выглядит следующим образом (сверху вниз):

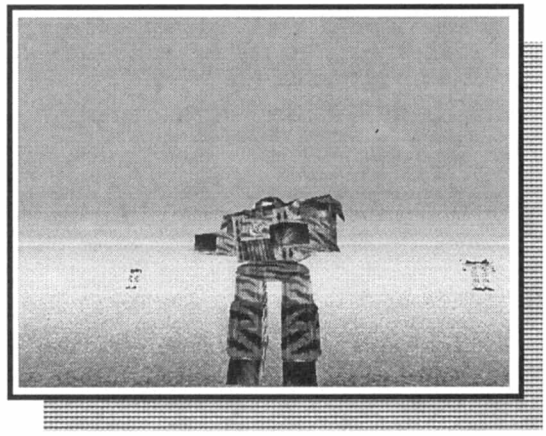
Кодовое название миссии (Codename) - название, под которым будет происходить выполнение миссии.

Планета (Planet) - название места действия.

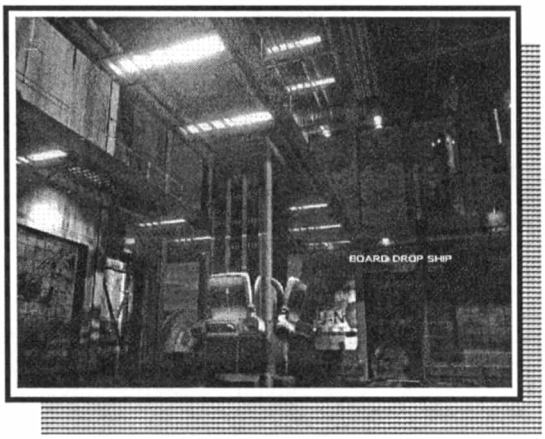
Местность (Terrain) - местность, на которой произойдет сражение.

Время (Time) - предполагаемое время суток битвы.

Температура воздуха (Mean Temperature) - температура воздуха в момент сражения. Измеряется в градусах цельсия. Влияет на скорость охлаждения корпуса робота.



Скоро прозвучат первые залпы



Штаб-квартира отряда наемников

Гонорар за миссию (Mission Pay) - оплата конкретной миссии.

Ожидаемое сопротивление (Expected Resistance) - предполагаемый противник, с которым вам предстоит столкнуться.

Ваши позывные (Your Callsign) - определяет ваши кодовые позывные на время данной миссии.

Также в объяснении задания подробно изложены первичные и вторичные (премиальные) цели и условия окончания миссии.

Разбор задания (Debriefing), который происходит после окочания миссии, состоит из нескольких пунктов, каждый из которых отражает номер цели, ее название и время, за которое она была достигнута, а также гонорар за эту конкретную цель. Напротив находится признак успешности выполнения: "Выполнена полностью" **(Successful)** или "Провалена" **(Failed)**. Последний вариант более печален. В случае провала одной из основных целей вся миссия считается также проваленной.

Также на этом экране находится финансовый отчет. Он состоит из пяти пунктов:

Фонды (Funds) - количество денег, бывшее у вас на руках до начала миссии.

Компенсация за выполненный контракт (Contract Compensation)

Суммарная прибыль (Total Income)

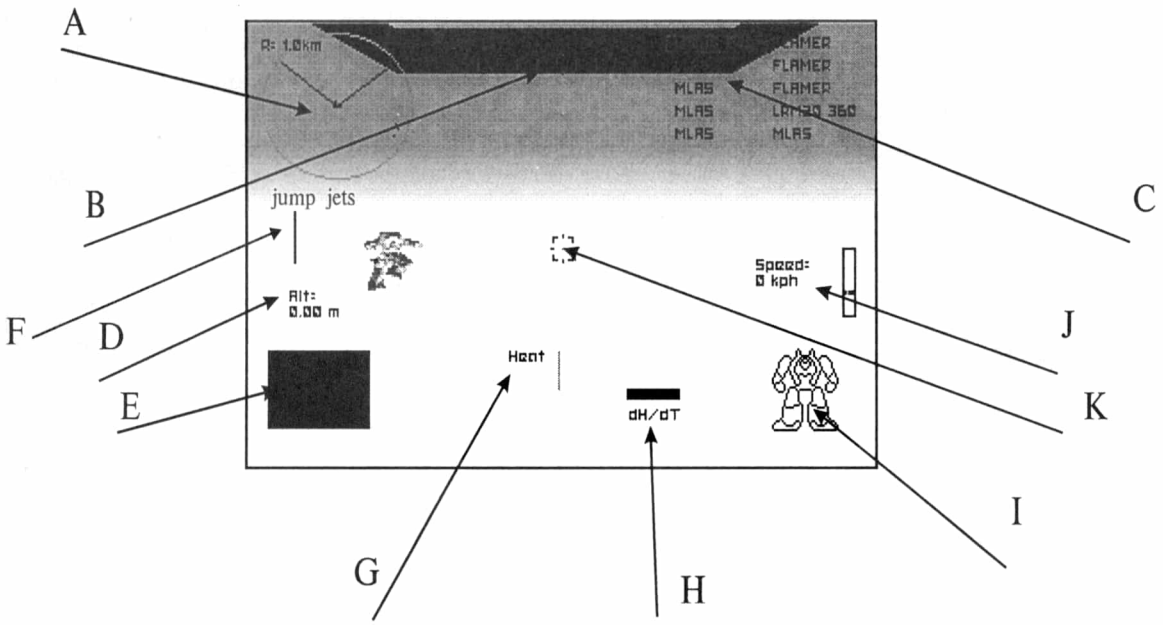
Суммарные расходы (Total Expences)

Общий баланс после выполнения задания (Balance)

Комментарий: *Задания миссий "командира наемников" во многих случаях совпадают с миссиями "наемника". То есть совпадают они по внешнему виду местности и цели. Однако выполнять их значительно сложнее по той причине, что вам постоянно приходится следить за состоянием вашей армии, да и роботов не всегда можно приобрести таких, каких бы хотелось (отсутствие денег - вещь серьезная).*

Стратегический совет: *По окончании выполнения каждого задания обязательно отремонтируйте роботов, загрузите их боеприпасами и поменяйте напарника, если предыдущий вас не устроил.*

Вид из кабины



Видом из кабины в этой игре называется то, что передает на внутренний панорамный стереомонитор камера, установленная снаружи робота (такой принцип передачи видеоизображения самый безопасный, так как пилот защищен толстым слоем брони). Он слегка отличается от MechWarrior-2, поэтому в этом пункте приведено его описание с краткими комментариями.

A - радар. На нем отображаются все объекты (синим цветом свои, красным - чужие, желтым - навигационные точки). Объект, захваченный системой наведения, отмечается крестиком соответствующего цвета. Изображение на радаре можно масштабировать.

B - линейка компаса, на которой отмечается направление вашего движения и азимут на захваченного в прицел противника.

C - список вашего оружия. Он рассортирован в две колонки для правой и левой части робота соответственно. Названия орудий могут выделяться тремя цветами, зависящими от номера группы, к которой данное орудие приписано: цвет группы (зеленый - нулевая, белый - первая, желтый - вторая, синий - третья, фиолетовый - четвертая) - оружие готово к бою, красный - оружие заряжается, черный - либо у орудия кончились заряды, либо оно неисправно (его уничтожили). Прямоугольник цвета выбранной группы вокруг названия указывает, из какого орудия будет произведен выстрел (если, конечно, не включен режим залпового огня).

D - линейка высотомера. Ее показания отличаются от нуля только тогда, когда ваш робот совершает прыжок или взбирается в гору (то есть находится выше "уровня моря"). Отградуирована она через 2,5 метра. Кстати, в остальных играх про боевых роботов показания высотомера отличались от нуля, только когда робот прыгал.

E - целевой монитор. На нем отображается силуэт и динамика движения захваченной цели. Цветами выделяются ее повреждения: синий - повреждений нет, желтый - легкие повреждения, красный - тяжелые повреждения, черный - механизм уничтожен.

F - указатель появляется только в том случае, когда на вашей машине установлен прыжковый двигатель, который сигнализирует об оставшейся в нем энергии.

G - величина нагрева реактора (синий цвет - нет перегрева, желтый - средний перегрев, красный - критический перегрев).

H - скорость нагрева или остывания реактора (синий цвет - реактор остывает, желтый - изменения температуры не происходит, красный - реактор нагревается).

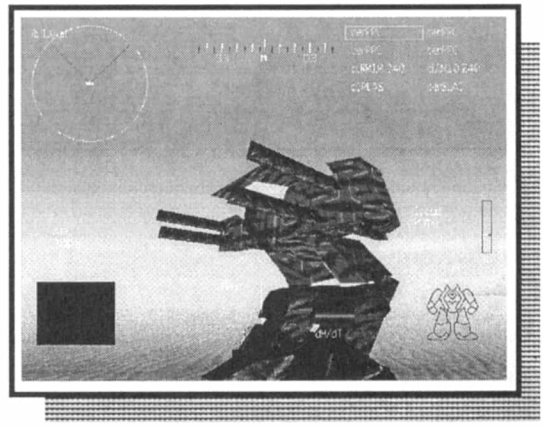
I - универсальный дисплей, на котором по умолчанию нарисована схема вашего робота, и цветами отмечены повреждения.

J - индикатор тяги. Чем она выше, тем больше зеленый столбик на этом указателе (в случае, когда робот движется вперед). Если дать реверс тяги, то столбик будет "расти" вниз. Под универсальным дисплеем расположен спидометр. Его назначение пояснять не нужно.

K - прицел всех оружейных систем. Пожалуй, это самая полезная вещь на всем главном экране.

Вооружение

Поскольку действие этой игры происходит в те же времена, что и MechWarrior - 2, то оружие применяется то же самое. Правда, добавились противоракетные системы, маяк наведения, который нужно выстрелить во врага, после чего все ваши управляемые ракеты будут точно наводиться на цель по этому маяку, огнемет, который чрезвычайно эффективен на близком расстоянии, ракетно-артиллерийская система и зажигательные управляемые ракеты.



В поисках новых жертв

Впрочем, обо всех этих новшествах очень подробно написано в статье, посвященной **MechWarrior-2: Ghost Bear Legacy**. Единственной причиной, по которой таблица характеристик приведена здесь, является некоторое их отличие от предыдущих игр. Дело в том, что орудия бывают двух типов - производимые кланами и заводами Внутренней Сферы. Технологии производства их совершенно разные (клановые являются более передовыми), поэтому и характеристики различаются. Все, что относится к клановым орудиям, вы можете найти, прочитав описание **MechWarrior-2: Ghost Bear Legacy**. В данной таблице приведены лишь характеристики орудий, производимых во Внутренней Сфере. Их вы можете закупать на заводе. Орудия, применяемые кланами, возможно подобрать лишь на полях сражений вместе с уцелевшими кусками вражеских роботов и затем восстановить до первоначального состояния.

Название	Нагрев корпуса	Сила удара	Дальность стрельбы	Вес	Объем	Снарядов на тонну
Лучевое оружие						
ER Large Laser	12	8	570	5	2	Нет
ER PPC	15	10	690	7	3	Нет
Огнемет (Flamer)	3	2	90	1	1	Нет
Large Laser	8	8	450	5	2	Нет
Medium Laser	3	5	270	1	1	Нет
Small Laser	1	3	90	0.5	1	Нет
PPC	10	10	570	7	3	Нет
Pulse Laser (Large)	10	9	300	7	2	Нет
Pulse Laser (Medium)	4	6	180	2	1	Нет
Pulse Laser (Small)	2	3	90	1	1	Нет
Баллистическое оружие						
Autocannon/2	1	2	720	6	1	45
Autocannon/5	1	5	570	8	4	20
Autocannon/10	3	10	450	12	7	10
Autocannon/20	7	20	360	14	10	5
Guass Rifle	1	15	660	15	7	8
LB 10-X AC	2	10	540	11	6	10
Machine Gun	0	2	90	0.5	1	200
Ultra AC/5	1	5	600	9	5	20

Название	Нагрев корпуса	Сила удара	Дальность стрельбы	Вес	Объем	Снарядов на тонну
Ракетные установки						
LRM5	2	1/P*	630	2	1	24
LRM10	4	1/P*	630	5	2	12
LRM15	5	1/P*	630	7	3	8
LRM20	6	1/P*	630	10	5	6
SRM 2	2	2/P*	270	1	1	50
SRM 4	3	2/P*	270	2	1	25
SRM 6	4	2/P*	270	3	2	15
Streak SRM-2	2	2/P*	270	1.5	1	50
Inferno SSRM-2	2	2/P*	497	1	1	50
Ракетно-артиллерийский комплекс (ARROW-4)	10	20	2000	15	15	5
Специальные устройства						
Противоракетная система (AMS)	1	Нет	Нет	0.5	1	12
Ракетный маяк наведения (NARC)	0	Нет	270	3	2	6
Противовзрывное хранилище для ракет (CASE)	0	0	Нет	0.5	1	Нет
Обычный охладитель	-1	Нет	Нет	1	1	Нет
Двойной охладитель	-2	Нет	Нет	1	1	Нет
P* - одна ракета.						

Комментарий: *В вооружении Внутренней Сферы присутствует такой вид, как автопушка* ***(Autocannon)****. Это не те* ***LB AC****, которые устанавливаются на роботов, принадлежащих кланам. Обладая слегка меньшим объемом и большим весом, они стреляют на несколько десятков метров ближе. Все остальные характеристики у них попросту идентичны.*

Клавиши управления

Управление в этой игре идентично MechWarrior-2, поэтому здесь подробно описано не будет. Есть лишь два исключения. Авторы игры почему-то посчитали бесполезной клавишу W, которая отвечала за систему улучшенного зрения и показывала все объекты в векторной форме (на самом деле, это очень полезная функция, когда вы воюете в тумане, или когда в ночной миссии у вас "выбили" систему инфракрасного зрения).

Вторым исключением является наличие пяти групп вооружения, оружие к которым можно теперь добавлять с помощью комбинаций клавиш:

Shift+1, 2, 3, 4, 5. Хотя остается совершенно непонятным, как стрелять залпом из четвертой и пятой групп, так как клавиши для этих действий все равно не назначены.

Система связи с напарниками

Система связи и "горячие" клавиши управления ею безо всяких исключений аналогичны Mecwarrior-2, поэтому здесь приводиться не будут.

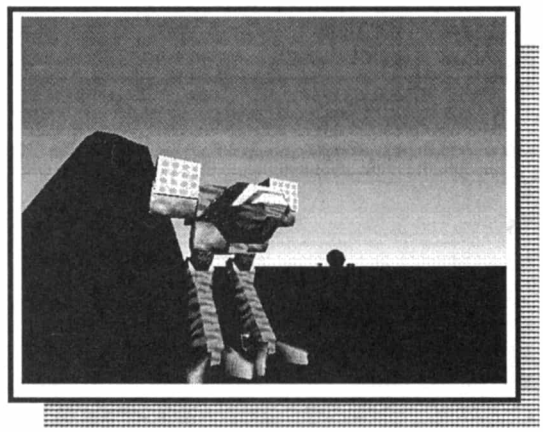
Описание моделей роботов

В этой главе приведены характеристики роботов, встречающихся в игре (мы думаем, что всех, так как проверить это на практике не представляется возможным). Частично эти конструкции аналогичны MW-2 и MW-2: Ghost Bear Legacy. Поэтому подробные описания будут даны лишь для "новых" моделей. Сводку по остальным вы можете посмотреть в описаниях предыдущих игр.

Ассассин (Assassin) - средне-легкий робот, весом 40 тонн, предназначенный исключительно для разведки, так как из всего оружия на нем установлен лишь лазер и самая маленькая установка РДД. Зато бегает и прыгает он очень хорошо. Шутка ли, прыжковыми двигателями напичкано буквально все тело. На задания по уничтожению противников его лучше не брать, а встретившись с таким в бою, следует опасаться только того, что он убежит, так и не получив "по заслугам".

Ужасающий (Awesome) - достаточно тяжелая машина (80 тонн), снаряженная шестью РСС в обеих руках и торсе. Прыгать он, конечно, не умеет. Зато хорошо сражается на расстоянии. Правда, при одновременном выстреле из всех орудий безнадежно перегревается. Так что после залпа ему приходится "улепетывать".

В качестве нападающего не очень хорош. Лучше такую машину использовать, как поддержку, выдав его одному из подчиненных (на дальних дистанциях он воюет куда как лучше). Если вы встретите его во вражеском стане, то лучше подойдите вплотную (ПИИ на близком расстоянии промахиваются). А будет еще круче, если вы зайдете ему со спины. Неповоротливая тварь не успеет за вами и будет уничтожена.



Начинается новый день

Бомбардир (Bombardier) - ходячая ракетная установка массой 65 тонн. Вооружен исключительно ракетами, преимущественно дальними. А посему вблизи не слишком эффективен. Стоит такая машина без вооружения дешево (вы можете приобрести его на первых порах своей карьеры), но и проку от нее не особо много. Хорош для поддержки или уничтожения строений. Когда ракеты кончаются, остается совершенно беззащитен и становится легкой добычей для врага. Прыгать он не умеет. При драке с таким лучше иметь на борту противоракетную систему.

Катапульта (Catapult) - еще один средний робот (65 тонн). Вооружение универсально. Это и ракетные установки дальнего действия, и лазеры. Правда, и то, и другое не обладает достаточной силой, чтобы "завалить" тяжелую машину. Против средних и легких роботов смотрится весьма неплохо, особенно если принять во внимание тот факт, что машина умеет прыгать (правда, невысоко). Для борьбы с ним хорошо использовать дальние ракеты большей мощности или ПИИ.

Центурион (Centurion) - 50-тонная машина. Он вооружен лазерами, автопушками в большом количестве и парой ракетных установок РДД-10. Это говорит о его не слишком хорошей пригодности к бою с великанами. Но против средних он, без сомнения, достаточно хорош. К сожалению, не умеет прыгать (места для прыжковых двигателей в корпусе не осталось). Его можно использовать в дуэли с роботом такого же класса. В случае встречи с ним в качестве врага, высылайте против более массивную машину - справится наверняка.

Цикада (Cicada) - максимально облегченная для быстрого бега конструкция (при мощном шасси весит 40 тонн). Из оружия на ней оставлены только 3 лазера (причем все в корпусе). Зато - "броня крепка, и ноги наши быстры". Прыгать не умеет. Идти в бой с ним плохо, а вот заниматься разведкой - вполне ничего. Если данным роботом управляет враг, попробуйте "достать" его пачкой управляемых ракет.

Клинт (Clint) - прыгающий (но невысоко) средний робот (40 тонн). Вооружен парой средних лазеров и автопушкой. По этой причине бегает довольно неплохо и представляет опасность в ближнем бою. На дальних подступах неэффективен.

Коммандо (Commando) - один из самых легких роботов (25 тонн), вооруженный ближними ракетами и лазером. При хорошем искусстве пилотирования на нем можно выйти против более тяжелого, но не очень рассчитывать на победу при этом. Бегает быстро и ростом мал, поэтому ракеты большей частью по нему не попадают. Правда, тех, что все-таки взрываются на броне, хватает, чтобы оторвать ему какую-нибудь ценную деталь. Как противник, он не заслуживает внимания, даже если вы "катаетесь" на среднем роботе.

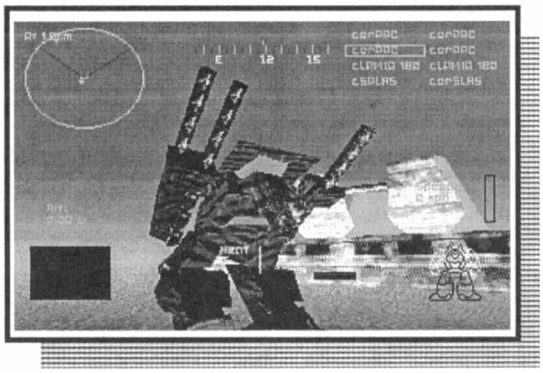
Краб (Crab) - масса - 50 тонн. Вооружение состоит из четырех больших и одного малого лазеров. Потому использоваться он может только в ближнем бою. Броня достаточно крепка, чтобы устоять то время, которое понадобится ему на уничтожение такого же противника. Но на самом деле - машина не из лучших. Кроме того, не умеет прыгать (что достаточно плохо. Ведь лазерами хорошо стрелять в спину). Не подпускайте его близко. Лучше расправляться с таким дальними ракетами.

Циклоп (Cyclop) - тяжелый универсальный робот (90 тонн). Вооружен РДД, лазерами и автопушкой. Представляет смертельную опасность для врага. Хорош в драке на любых расстояниях. Подходит и как защитник. А вот на разведывательные миссии его лучше не брать - больно медлителен. Против такого (впрочем, как и любого тяжелого робота) эффективно срабатывает групповое нападение.

Дракон (Dragon) - средний робот, весом 60 тонн. Вооружен ракетными установками дальнего действия, лазером и автопушкой. Поэтому воевать может на любом расстоянии. Коме этого факта, ничего хорошего в нем больше нет. Прыжковые двигатели отсутствуют.

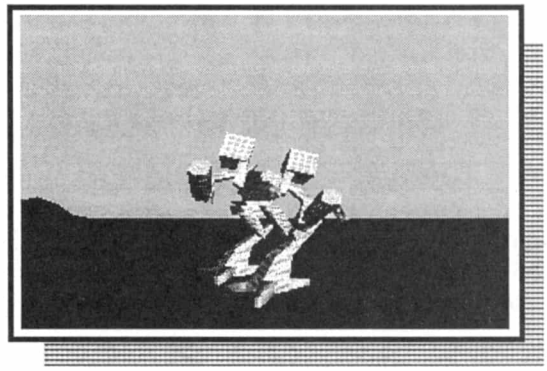
Ослепитель (Flashman) - среднетяжелая машина, весом 75 тонн. Он предназначен для войны на близком расстоянии, а потому вооружение его состоит в основном из лазеров. В голове также установлен огнемет, который хорошо использовать, подойдя к противнику вплотную. На дальнем расстоянии он не способен нанести противнику вреда, так что бить его надо дальними ракетами или ПИИ.

Горец (Highlander) - тяжеленная машина, способная уничтожать все в округе на близких и средних дистанциях. Вес робота составляет 90 тонн. И вооружен он в основном автопушками и средними лазерами. Опять же, на больших дистанциях он не способен вести эффективную войну. Так же, как и предыдущую модель, его лучше атаковать дальними ракетами вперемешку с ПИИ. Хотя из-за прочной и толстой брони такие атаки должны быть очень массированными.



"Warhammer" - ходячая батарея

Горбун (Hunchback) - средний робот ближнего боя. Весит 50 тонн и вооружен двенадцатью (!) автопушками (и больше ничем). На близком расстоянии уничтожает любого противника. Но сначала еще надо подойти, ведь прыгать он не умеет. Поэтому нет ничего проще, чем "снести" его издали.



Развернись навстречу опасности

Джагер (Jagermech) - среднетяжелая машина (Масса 65 тонн). Приспособлен для войны на любых дистанциях. Несет дальние управляемые ракеты РДД-15 и лазеры. Ракетных установок навешено 4 штуки, так что одновременно он способен выпустить 60 ракет. Так же и вблизи, два тяжелых лазера не дадут "спуска" противнику. К сожалению, благодаря небольшой массе, робот не способен расправиться с тяжеловесом.

Дротик (Javelin) - легкий робот, весом 30 тонн. Завидный прыгун и хороший боец на близком расстоянии. Вооружен исключительно ближними неуправляемыми ракетами. В принципе, может выйти победителем из дуэли со средним роботом.

Орион (Orion) - тяжелый универсальный робот (масса 75 тонн). Вооружен дальними ракетными установками и автопушками. Хорошо воюет на дальних и ближних дистанциях. Пробить его броню не так-то просто. Поэтому такого лучше обходить сзади и расстреливать РДД.

Пантера (Panther) - легкий робот (35 тонн). Вооружен для борьбы на дальних дистанциях. Так как в вооружении преобладают ПИИ, то он довольно сильно нагревается при выстрелах, из-за чего плотность огня не слишком велика. Против такого хорошо подойдут дальние ракеты или прыгающий робот, вооруженный огнеметом, чтобы дать залп в упор со спины.

Быстрый (Quickdraw) - средний универсальный робот, приспособленный для войны на любых дистанциях. Очень хорошая машина, к тому же умеет прыгать. Его рекомендуется использовать в дуэлях.

Сентинел (Sentinel) - легкий (40 тонн) робот ближнего боя. Вооружен лазерами и автопушками. Прыгать не умеет, а потому представляет довольно простую мишень. На задание такого лучше не брать (и даже не покупать).

Сталкер (Stalker) - тяжелый робот (масса 85 тонн). Вооружен для боя на любых дистанциях. В комплект входят РДД, РБД, автопушки и лазеры. Прыгать не умеет, да и скорость невысока. По этой причине его можно уничтожить РДД, Arrow-4 или ПИИ. Впрочем, обладая тяжелой броней, он не сильно подвержен разрушительному влиянию чего бы то ни было.

Головорез (Thug) - тяжелый 80-тонный робот. ПИИ и РБД - вот его вооружение. Из этого факта можно сделать вывод о том, что он является достаточно универсальным, правда, супротив Timberwolf'а слабоват. Прыгать не умеет, зато броня достаточно толстая. Ей не страшен полный залп РДД-20.

Требучет (Trebuchet) - средний робот массой 50 тонн. Вооружен лазерами и РДД. Универсальность его - вне сомнений. Прыгать не может, зато бегает достаточно хорошо. Уничтожается залпом ракет или ПИИ, так как броня не слишком толстая. В принципе, его (как и многих других), на задание брать бесполезно - в схватке с более "навороченным" противником стальная могила вам обеспечена.

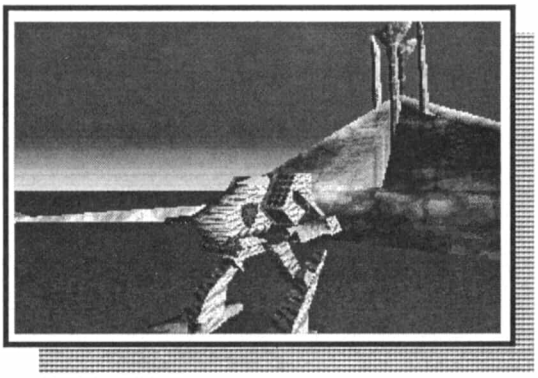
Городской робот (Urban Mech) - легкая машина, весом 30 тонн. Прекрасно предназначен для войны в городе, так как имеет очень высокую скорость (172 км / час) и хорошую маневренность. Умеет прыгать. Вооружение его, к сожалению, оставляет желать лучшего. Всего-то три автопушки - разве это сила. Но против таких же легких машин, да еще из-за угла, он вполне эффективен. Уничтожать в городе такого лучше связкой РДД из-за угла.

Защитник (Vindicator) - средний прыгающий робот, вооруженный, в основном, ПИИ. Предназначен для войны на дальнем расстоянии, но может "влепить" заряды и в упор. Тогда разрушения противника будут максимальными. С его помощью хорошо атаковать врага с воздуха и в спину. Справиться с ним легче всего коллективным нападением с двух сторон (маневренность у него не очень).

Уитворз (Whitworth) - средний робот (масса 40 тонн). В основном предназначен для войны на дальних расстояниях, так как вооружен он дальними ракетными установками РДД-10. И больше ничем. Ракеты кончаются, и робот становится совершенно беспомощным. Теперь его можно взять любым оружием.

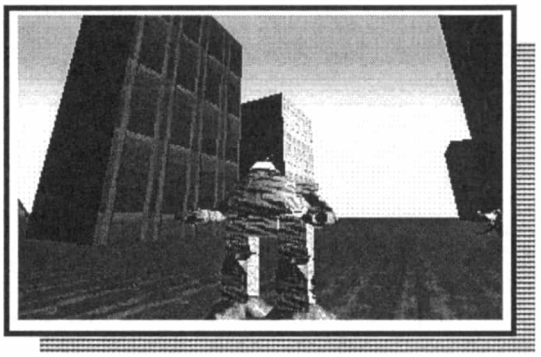
Зевс (Zeus) - совершенно классный, тяжелый робот. Его масса составляет 80 тонн. Прыгать он не умеет, зато вооружен РДД, лазерами и автопушками. Как следствие, пригоден для драки на любых расстояниях.

Боевой скафандр (Battle Suit) - это даже не робот, а, скорее, костюм. Весит 11 тонн и способен быстро перемещаться, а также хорошо прыгать. Броня практически отсутствует. Один залп ПИИ может превратить его в кучку пепла. Вооружение достаточно хорошее для такой машины. Оно состоит из РБД, пулемета и лазера. Против тяжелого робота таких штук нужно выпустить целую кучу, чтобы добиться результатов.



Осмотр шедевров местной архитектуры

Шершень (Hornet) - легкий робот, издавна известный во Внутренней Сфере. Вооружен достаточно слабо. На нем установлены РДД-5 в количестве двух штук и средний лазер. В одиночку он воюет достаточно плохо. Лучше всего смотрится в качестве прикрытия более тяжелых машин. Запросто уничтожается дальними ракетами.



Улицы пустынны - пешеходы попрятались

Грубиян (Mauler) - тяжелый хороший робот (вес 87 тонн). Вооружен дальними ракетами и лазерами. Предназначен для драки в основном на дальних дистанциях. Прыгать не умеет, да и бегает не быстро. Зато броня очень толстая. Он также может создавать высокую плотность огня. Более легкой машине (кроме Timberwolf'а) шансов против него нет никаких.

Волчий Капкан (Wolf Trap) - легкий прыгающий робот (масса 35 тонн). Бронирован и вооружен достаточно слабо. Бегает быстро, но это его не спасает. Запас дальних ракет небольшой (правда, РДД-5 расходуют их медленно). Есть еще один лазер, но он весьма средней мощности. Брать на задание эту машину не рекомендуется.

Боевой сокол (Battle Hawk) - легкий прыгающий робот (30 тонн). Предназначен для разведывательных миссий и ведения боя на ближних дистанциях. Благодаря большому количеству прыжковых ускорителей, может уходить от ракет (если мастерство пилота это позволяет). Вооружен тремя лазерами и управляемыми ракетами ближнего действия. При такой массе броня у него не особо мощная. Поэтому в качестве врага серьезной опасности не представляет.

Жнец (Grim Reaper) - очень хорошо бронированный средний робот. Весит машина 50 тонн. Вооружен дальними ракетами и лазерами. Может очень хорошо сражаться на дальнем и ближнем расстоянии. Бегает достаточно средне, а прыгать не умеет совсем. Более тяжелый робот способен с некоторыми проблемами сделать из него "отбивную". На задание такого можно брать лишь при ограниченности материальных ресурсов. Если он встретится вам в качестве врага, то лучшим оружием против него является ПИИ.

Мангуста (Mongoose) - 25-тонный прыгающий робот. Ради скорости и высоты прыжка с робота была снята практически вся броня. Из оружия на нем осталось всего два лазера. В результате чего получился неплохой дешевый разведчик. Правда, вот в бою от него толку мало. Единственное, на что он способен - быстро "сделать ноги". В качестве врага опасности не представляет.

Ракшас (Rakshasa) - все вооружение этого 75-тонного робота составляют 2 ракетные установки с кучей ракет. Остальной объем занимают броня и охладители.

В результате полета конструкторской мысли получился робот массированной огневой поддержки, совершенно не приспособленный к самостоятельному ведению боя. Если вы решитесь дать его напарнику, то всегда отдавайте ему приказ прикрывать вас огнем, пока вы сами атакуете врага. Желательно не давать тяжеловесному противнику приблизиться к Rakshasa. Тогда даже броня его не спасет.

Саламандра (Salamander) - конструкция, собранная на шасси 80-тонника. Однако базовая модель весит не более 58 тонн. На нем установлены ракетные установки дальнего действия и прыжковые двигатели. Зато мощный мотор может развивать очень приличную скорость бега. Видимо, использование его должно сводиться к "подлому" нападению со спины. В противном случае, ему долго не выстоять даже против среднего робота.

Колдун (Cauldron Born) - несмотря на относительно небольшой вес (65 тонн), этот робот не вызывает ощущение слабака. Вооружения тут более чем достаточно для драки на любых дистанциях. В комплект входят РДД, гауссовки, лазеры, автопушки. Броня достаточно слабая, да и бегает небыстро. Зато лобовой атакой способен достаточно быстро "вырубить" более тяжелого противника. Сражаться против такого лучше всего с помощью ПИИ.

Элементал (Elemental) - это, собственно, не робот, а механизированный скафандр для пехотинца. Чрезвычайно легкий по меркам боевых машин (всего-то 1 тонна), зато быстрый, прыгучий и верткий. Несколько элементалов своими легкими лазерами и пулеметами вполне способны "завалить" среднего робота.

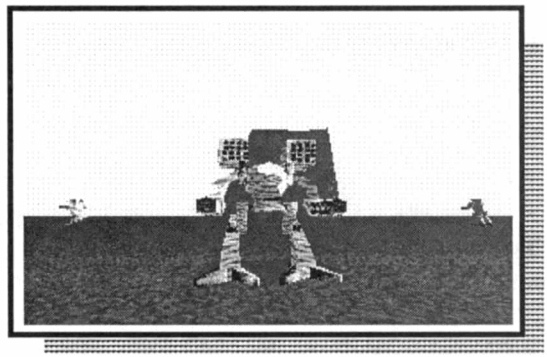
Наемник

Вы приходите в зал космопорта после тяжелого боя, в котором погиб командир вашей группы полковник Харрис. Так же, как и предыдущем варианте, вам надо воспользоваться терминалом, чтобы ввести свое имя и группу, к которой вы хотите присоединиться (в отличие от "командира наемников", у вас не сохранилось робота, а последние деньги вы истратили, чтобы добраться до космопорта). Вам придется завербоваться к командиру, который оказался удачливее вас и на данный момент имеет средства и желание вас нанять. После того, как вы зарегистрировались, проходите на посадочную площадку (дверь в офис в этом варианте игры недоступна). Запустите компьютер. Вы увидите меню, состоящее из трех пунктов:

Робототехническая лаборатория (Mech Lab) - здесь вы можете переоснастить одного из роботов, выделенных вам командиром группы (их дается несколько - на выбор). Порядок проектирования такой же, как и в первой игре, за исключением того, что вы не тратите денег на переоборудование (да, собственно, и на покупку робота). За вас платит командир. За это вы должны честно сражаться на стороне наемников, стараясь выполнить миссию (ведь от этого зависит и ваша зарплата).

Расстановка сил (Duty Roster) - аналогична такому же пункту в предыдущей игре. На этот раз вы можете выбрать робота только для себя (все-таки вы подчиненный, а не командир).

Запуск миссии (Launch mission) - об этом пункте говорить вообще не стоит, так как он подробно описан несколько выше (в "Командире наемников").



Сражением лучше любоваться издалека

Описание миссий

В этой игре вам не потребуется выбирать и заключать контракты - все уже сделано за вас. Вам остается только выполнить ряд миссий, которые не меняются от игры к игре. Некоторое удовольствие, конечно, теряется, но если вы хотите насладиться всеми преимуществами наличия экономики, то выбирайте пункт "командир наемников".

Миссии в игре чрезвычайно разнообразны. Некоторые из них можно пройти, просто включив автопилот, другие же настолько сложны, что вам потребуется все ваше искусство пилотирования и стрельбы, а также недюжинная воля к победе.

Небольшое дополнение: миссии с первой по третью являются тренировочными, в течение которых командир отряда наблюдает за вашими успехами и решает про себя, подойдете ли вы для более сложных операций, чем просто бег по пустыне. Четвертая миссия является своеобразным экзаменом, который вы должны сдать успешно, иначе к следующей миссии вас не допустят.

Миссия 1

Цель задания: пройти по маршруту "альфа" - "бета" - "гамма" - "дельта" и вернуться к месту посадки челнока.

Вы начинаете игру недалеко от вашего шаттла, который доставил вас на планету. По правде говоря, эта миссия больше напоминает экзамен по вождению. Включайте автопилот, максимальную тягу и наблюдайте за тем, как ваш робот идет по маршруту. Врагов в этой миссии нет, так что никто не будет вам мешать (за исключением своих, которые иногда "путаются под ногами"). Для новичков можно порекомендовать потренироваться в использовании систем наведения, прыжковых ускорителей, орудий (больше такой возможности не представится). Как только вы дойдете до последней точки - миссия заканчивается.

Миссия 2

Цель задания: Идти в точку “альфа”, затем в “бета”. Уничтожить там вражеский аэродром и аэрокосмические истребители (АКИ). Вернуться на корабль.

Тот же пейзаж, те же товарищи вокруг, снова отсутствие врагов - вот что можно сказать об этой миссии. Идите в “альфа”, а затем в “бета”. Весь этот маршрут можно пройти на автопилоте. В точке “бета” недалеко в тумане вы сможете заметить черные силуэты штурмовиков. Установите залповый огонь, подойдите к ближайшему истребителю и выпустите в него пару залпов. В результате этой акции вражеский АКИ “прикажет долго жить”. Подобным образом “разберитесь” с остальной техникой противника. Не торопитесь уходить оттуда. Развернитесь на 180 градусов и пройдите вперед около 100 метров. Из тумана на вас “выступят” очертания двух зданий. Они тоже должны быть уничтожены. Как только появится надпись о том, что аэродром уничтожен, возвращайтесь назад. Для этого надо просто включить автопилот. Миссия окончена.

Миссия 3

Цель задания: Идти в точку “альфа” (Цель). Идти в точку “бета” (Цель). Встретить конвой и идентифицировать грузовики с патронами (Цель). Уничтожить конвой (Цель).

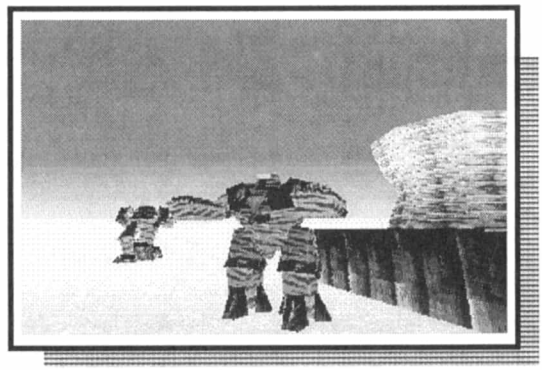
Для этой миссии вам сгодится любой робот. Идите в точку “альфа”, а затем в “бета”. Все это можно проделать на автопилоте. В точке “бета” немного подождите, пока на горизонте появится конвой из пяти грузовиков. Второй и четвертый везут оружие. Для того, чтобы цель миссии была достигнута, идентифицируйте все грузовики, а затем начинайте планомерное их уничтожение. В этом вам поможет один из ваших боевых товарищей. Разгромив конвой, возвращайтесь к кораблю. Миссия окончена.

В этой миссии только одна сложность - дело происходит ночью, поэтому воспользуйтесь системой инфравидения.

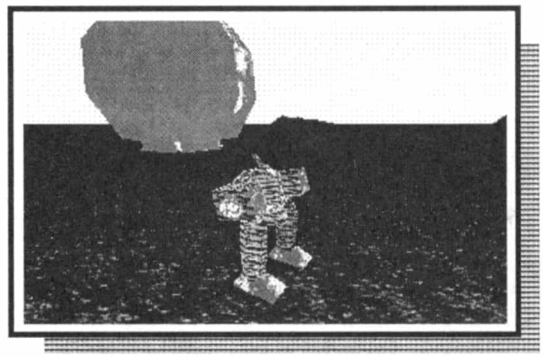
Миссия 4

Цель задания: Уничтожить вражеских роботов в точке “бета”. Вернуться к челноку.

Для выполнения этой миссии возьмите себе нетяжелого быстроходного робота, который, к тому же, умеет летать (здесь прыгучесть важнее тяжелого вооружения. Тяжелого робота вам все равно не дадут - не хватало еще, чтобы вы разбили дорогую технику в первой боевой миссии).



А скоро эти совершенные механизмы превратятся в оплавленный металлолом



На охране "шаттла"

Вы начинаете миссию невдалеке от челнока (того самого, у дюз которого вы закончили предыдущую миссию). Включайте автопилот. Он поведет вас сначала в "альфа", а потом в "бета". По пути займитесь вот чем - перегруппируйте оружие (надеемся, что вы взяли дальнобойные ракеты - они окажут вам неоценимую помощь). Объедините ракеты с ракетами, а лазеры - с лазерами. К точке "бета" вы подойдете со стороны холма. Не высовываясь из-за него, прощупайте системой наведения возможные цели. Их окажется две - Jevelin и Panhter (Пантера). Это легкие роботы весом около 30 тонн. Остановитесь и выпустите в ближайшего залп дальних ракет "навесом" через холм. Вероятность попадания будет меньше, зато вас не засекут. Тот, в кого вы стреляли, окажется существенно поврежден. Попытайтесь то же самое сделать со вторым. Скорее всего, у вас это получится. На полном ходу выскакивайте из-за холма и совершайте длинный прыжок за спины противников, над самыми их головами (скорее всего, в вас даже не попадут). Еще в полете одного врага можно уничтожить последним залпом ракет, а после приземления добить второго лазерными пушками. Все. Миссия фактически закончена. Остается только дойти до шаттла. По завершении этой миссии вы окажетесь в космопорте, откуда начнете выполнение нового контракта.

Миссия 5

Цель задания: Уничтожить третий этаж здания банка (Цель). Не уничтожать другие этажи (Премиальные). Уничтожить вех врагов, оказывающих сопротивление (Премиальные). Вернуться в точку "бета".

Для выполнения этой миссии возьмите себе самого тяжелого из предоставляемых роботов. Снарядите его как можно большим количеством дальнобойных ракет и парой лазеров. Поскольку местность, на которой выполняется миссия, представляет собой плоскую равнину, то прыжковые двигатели лучше не ставить (они только лишь займут место).

Действие происходит в городе, на окраине которого вас и высаживает шаттл. Идите в точку "альфа". Она находится рядом со зданием банка. На третьем этаже кипит работа (он освещен, тогда как остальные ничем не выделяются на сером фоне других построек). Наведите прицел на освещенные окна и захватите их системой наведения. Теперь стреляйте. При удачном попадании третий этаж будет полностью разрушен, тогда как остальные не пострадают. Основная цель выполнена. Вы можете развернуться и идти к точке "бета" (простое решение для новичков) или попытаться уничтожить всех врагов, чтобы заработать дополнительный бонус. В этом случае вам придется разбомбить три ракетные установки (они плохо бронированы и "сносятся" с одного залпа), ввязаться в бой с парой легких роботов (в этом бою вам наверняка помогут товарищи) и "сковырнуть" с неба два вертолета (эти вообще не представляют опасности, только попасть в них трудно - больно верткие).

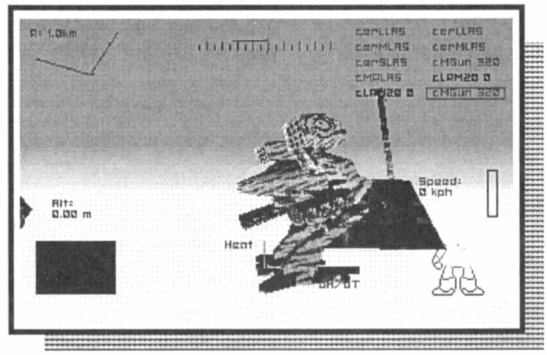
Во всех боях проблем практически не будет (вы скорее всего выйдете из них с потерями, но не смертельными). С победой возвращайтесь в точку “бета”, где вас подберет шаттл. Миссия окончена.

Миссия 6

Цель задания: Сопроводить представителя правительства в точку “бета” (Цель). Помочь в битве воинам клана Дракона (Премиальная). Подавить сопротивление противника (Премиальная).

Дело происходит ночью на окраине того самого города, в котором предыдущим днем вы устраивали бесчинства (помните разгромленный вами в предыдущей миссии банк?). Для выполнения этой миссии желательно взять робота средних размеров (из тех, что вам предоставляет командир отряда). Снарядите его прыжковыми двигателями и обязательно - дальними ракетами (вообще дальние ракеты надо брать с собой во все миссии - очень уж полезная штука).

Свое путешествие на этот раз вы начинаете с той же самой точки, что и в прошлой миссии. Перед вами расстилается панорама горящего города. В котором, собственно, и происходит основное действие (войска драконов пытаются защитить своего начальника. Похоже, им это не удастся, если не вмешаетесь вы). Включайте максимальную тягу и идите в точку “альфа” (можно даже совершить прыжок - так будет быстрее). На подходе к городу включите систему инфравидения - все объекты станут выглядеть намного лучше по сравнению с тем, что вы смогли бы увидеть своим зрением. Подойдя к ближайшему зданию на вашем пути, вы встретитесь с вражеским роботом модели Jenner, который нагло обстреливает правительственную машину. Вам просто необходимо ввязаться с ним в драку, чтобы он оставил в покое свою прежнюю цель. Надеемся,что вы “приложите” его до того, как к нему на помощь подоспеют три ракетные установки. Они покажутся справа, в проходе между домами. Правительственная машина может самостоятельно продолжить путь, а вам необходимо вступить в бой с противником (иначе они догонят и уничтожат охраняемый вами объект). С РУ неплохо воевать на дальних дистанциях, стреляя ракетами из-за угла (оказывается, эти ракеты могут легко залетать за угол). После того, как вы расправитесь с очередным противником, бегите в точку “бета”. Там вы обнаружите вражеский вертолет, который обстреливает правительственную машину, ожидающую погрузки в шаттл. Отвлеките его на себя и уничтожьте (это сделать несложно. Достаточно лишь пары залпов ракетами). Миссия окончена.



Подойди к врагу вплотную

Миссия 7

Цель задания: Уничтожить повстанческих лидеров (Цель). Подавить сопротивление (Цель).

На планете, куда вы прилетели еще две миссии назад, возникло сопротивление. И только ваша команда может его уничтожить. Для выполнения задания возьмите любого "прыгающего" робота (желательно потяжелее).

Миссия начинается недалеко от города. В этой миссии вам помогают двое из вашей команды. Они высадились с другой стороны города и действуют абсолютно самостоятельно (вы ими командовать не можете), однако помощь эти ребята окажут существенную. Идите в точку "альфа". Уже на территории города вам встретится одинокий Jenner, уничтожить которого довольно легко (вы, скорее всего, задавите его "массой"). После того, как этот бой окончен, идите в направлении группы из четырех противников, только один из которых - робот (его пилотирует командир повстанцев), остальные три - самоходные ракетные установки. "Возьмитесь" за робота, но не лезьте "на рожон". Лучше выманите его из общей кучи и расстреляйте (это довольно сложно, так как пилот внутри сидит действительно классный). Пока вы разбирались с роботом, ваши напарники уничтожили две из трех ракетных установок и серьезно повредили третью. Вам остается только дать один залп по ней, и все.

Миссия окончена.

Миссия 8

Цель задания: Пройти в точку "альфа" (Цель). Провести исследование повстанческой базы (Цель).

Это задание - начальная миссия третьего контракта, который надо выполнить на одной из заснеженных планет Внутренней Сферы. На дело вы идете вдвоем со своим командиром. Посему команды ему вы отдавать не сможете. Возьмите себе робота модели Jenner и снарядите его самонаводящимися ракетами и легкими (или средними) лазерами. В начале миссии вам придется вступить в бой с парой роботов моделей Jenner и Commando. Первого можно уничтожить достаточно легко (просто выпустив залп из всех ракетных установок), а вот со вторым возможны осложнения - хороший пилот, управляющий более тяжелой, чем ваша, машиной, представляет серьезную опасность. Справившись с ним, идите в точку "альфа". Там вас ожидает еще одно бронированное чудовище - робот Awesome. "Ростом" эта машина, наверное, вдвое превышает вашу, а уж про вес и говорить нечего. Тем не менее, вам придется с ней сражаться и победить. Победа достигается примерно следующим образом - поверните кабину на 90 градусов в направлении врага и начинайте ходить "задом" вокруг него на максимальной скорости, стреляя по нему из всех орудий по ногам. Через некоторое время вы его точно "завалите", причем он не успеет нанести вам серьезных повреждений.

Как только вы справитесь с этим монстром, идите в точку "бета", где вас встретит командир повстанцев (на этот раз вы воюете на их стороне). Он покажет вам дорогу к своей базе (точка "гамма"), на которой идет настоящая бойня.

Враги "вынесли" всю охрану и теперь планомерно уничтожают строения. Вам нужно остановить это. Однако, это не так просто сделать. На вас нападут сразу три робота (конечно, это произойдет только после того, как вы выстрелите в одного из врагов). С первым врагом вам надо расправиться быстро, иначе подойдут остальные двое, и тогда вам придется очень несладко (скорее всего, вам придется катапультироваться). Практически сразу, как вы ввяжетесь в драку с оставшимися врагами, к вам подоспеет подкрепление в виде вашего командира и командира повстанцев (от которого, впрочем, мало толку. Он будет бродить среди развалин, лишь изредка постреливая). Но даже при раскладе сил двое на двое вам практически гарантирована победа (если вы получили достаточно серьезные повреждения, то можете отойти за спину товарища и вести огонь ракетами издалека - остальное он доделает сам).

Враг уничтожен. База повстанцев спасена. Идите в точку "дельта". Миссия окончена.

Миссия 9

Цель задания: Обнаружить и убить командира Варуса (Цель). Уничтожить укрепрайоны противника (Премиальные).

Выходя на задание, возьмите самого тяжелого из предоставляемых роботов (учитывая ваши прежние заслуги, его вес будет намного выше среднего). Как обычно, снарядите его ракетами - и в путь, выполнять задание.

В этой миссии трое наемников противостоят целой орде врагов. Вас выбрасывают в пещере, среди нагромождения камней, да еще и ночью. Тут запросто можно обломать ноги и получить повреждения еще до начала схватки с противником. Поэтому перед началом движения включите инфравидение и тихонечко, стараясь не задевать камней, выходите из пещеры. К вам будут подходить два вражеских робота (Centurion и Trebuchet), но не беспокойтесь и не стреляйте - они пройдут мимо. Как только вы выйдете из пещеры, то на фоне багрового заката увидите силуэты двух вражеских баз (в точках "лота" и "каппа"). Каждую из баз охраняют по две турели, представляющих довольно серьезную опасность. Кроме того, с задней стороны каждой базы находится по паре роботов класса Vindicator и Panther. Не имеет смысла идти в лобовую атаку на каждую из баз для того, чтобы обнаружить и уничтожить Варуса (к слову сказать, он пилотирует Vindicator'а, охраняющего базу в точке "лота"). Идите точно посередине, в проход между двумя базами. Затем поверните направо, чтобы оказаться с тыла у базы "лота". Захватите системой наведения Vindicator и включите опознающий контур. Половина задания выполнена. Теперь осталось только уничтожить ненавистного Варуса (что весьма затруднительно при сложившихся обстоятельствах). Рядом с ним бегает Panther, и вам придется принять неравный бой. Лучшая политика здесь - отступление. Отходите спиной, выпуская залп за залпом из ракетных установок в противника. Несколько залпов в голову, и он повержен. Теперь вам нужно "смыться" как можно скорее. Иначе прилетит Javelin и поломает весь "кайф" от сделанной работы. Можно, конечно, попытаться разрушить здания баз, но это занятие для самоубийц - вас не смогут даже извлечь из-под обломков собственного робота. Со всех ног бегите в точку "лямбда", где вас будет поджидать челнок. Миссия окончена.

Миссия 10

Цель задания: Защитить плато, на котором находится артиллерия союзников (Цель). Найти группу роботов клана Дракона (Цель). Помочь артиллерии уничтожить эту группу (Цель).

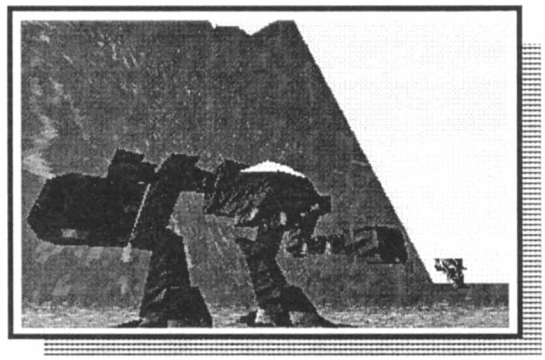
На задание вы отправляетесь в одиночку. Возьмите себе быстроходного робота, способного прыгать (например, Jenner'a). Миссия начинается на плато, возле пушек. На вас сразу нападут двое врагов: Sentinel и Commando. Несмотря на то, что они умеют прыгать, ни один из них не попытается атаковать вас "в лоб" - оба пойдут в обход. Пока они идут, у вас есть прекрасный шанс их расстрелять ракетами (правда, ответный огонь вам гарантирован). Если у вас все в порядке с наглостью, то вы можете даже спрыгнуть к ним и завязать бой внизу, правда, при этом шансов выиграть его значительно меньше. Разобравшись с противником, идите на север по ущелью, ровно посередине (можете сверяться со спутниковым изображением). Периодически поглядывайте по сторонам, поставив визуальную систему на максимальное увеличение. На расстоянии около километра от плато, за снегопадом, вы сможете разглядеть "разношерстную" группу роботов клана Дракона. Они маскируются. Захватите одного из них системой наведения, дайте по нему залп и на максимальной скорости отступайте назад, к плато. Вся группа погонится за вами, совершенно забыв про маскировку. Тут их заметят артиллеристы и откроют ураганный огонь. Не многие дойдут до вас, а дошедшие будут в весьма плачевном состоянии. Вам остается только "щелкнуть по носу" каждого дошедшего, чтобы он прекратил существование. Миссия окончена.

Миссия 11

Цель задания: Эскортировать машины спасателей до бараков с заложниками, а затем до командного пункта (Цель). Уничтожить все полевые дивизии клана Дракона (Цель). Не дать уничтожить барак с заложниками (Цель). Уничтожить всех вражеских роботов (Премиальные).

Поскольку на задание вы идете один, то возьмите себе самого "толстошкурого" робота и вооружите его по максимуму. Миссия начинается с того, что вы стоите рядом со спасателями, а на вас нападают две самоходки. При этом ваши "подопечные" начинают движение. Вам надо быстро покончить с нападающими. Стреляйте в них ракетами, причем "навесом". Пара залпов - и машины нет. Расправившись с противниками, догоняйте конвой. Будьте уверены, что этот бой далеко не последний в данной миссии. Вам еще предстоит множество сражений с противниками, которые имеют обыкновение ходить парами.

Войдя в город следом за конвоем, вы заметите на радаре справа от себя две точки - это пара вражеских роботов Panther и UrbanMech. Бой с ними будет чрезвычайно тяжелым. Радует лишь то, что на вас они будут отвлекаться нечасто, а все свое внимание сосредоточат на конвое, в который достаточно трудно попасть (уж очень верткие эти машины, хоть и без брони). Вы - просто герой, если победите в этом нелегком сражении. Двигайтесь дальше за конвоем.



Поставь врага к стенке

Сначала вам встретится Panther. Он очень удобно будет стоять посреди улицы впереди, и попадания дальних ракет в кабину (стрелять надо "навесом") быстро и эффективно убьют его пилота. Затем вам придется сразиться аж с тремя врагами (UrbanMech, Atlas и Javelin), которые нападут на вас слева из-за здания барака. Сосредоточьте свое внимание не только на битве, но и на том, чтобы не уничтожить барак (миссия в этом случае окажется невыполненной). Этот последний бой будет для вас чуть ли не смертным. "Сцепитесь" сначала с Atlas'ом и уничтожьте его ракетами. UrbamMech'у рекомендуется отстрелить одну ногу лазерами и оставить стоять в этом положении (прыгать он все равно не умеет). Оставшееся время до подхода конвоя следует посвятить Javelin'у. Дальше вам остается только следовать за конвоем и любоваться пейзажем. Миссия окончена.

Миссия 12

Цель задания: В точке "пи" уничтожить вражескую базу (Цель). Уничтожить всех защитников базы (Цель). Уничтожить возвращающийся патруль в точке "пи" (Цель). Уничтожить ветроэлектростанцию в точке "омикрон" (Премиальная).

Для этого задания выберите себе тяжелого робота. На задание вы пойдете один, поэтому работы предстоит достаточно много. Вас высаживают за 700 - 800 метров от точки "омикрон". В отдалении вы заметите вражеский патруль, который уходит исследовать просторы снежной пустыни. Несмотря на то, что ветроэлектростанция не является вашей основной целью, тем не менее, сходите туда и заработайте премиальные очки (станция совершенно не охраняется). Разрушить надо три ветрогенератора и блок преобразователя. Кроме премиальных, вы добьетесь еще одного (весьма существенного) преимущества - оставите основную вражескую без электричества. В результате турели, охраняющие вход в базу, не могут по вам стрелять. Смело идите в точку "пи", не обращая внимания на турели. Войдите внутрь базы и развернитесь "лицом" ко входу. На вас нападут трое врагов (к счастью, это довольно легкие роботы). Стоя прямо напротив входа, уничтожьте всех троих по очереди. Возможен вариант, когда один из противников, снабженный прыжковыми двигателями, попытается напасть на вас сзади, перебравшись через стену. Вам необходимо пресечь эти поползновения, расстреляв его ракетами прямо через стену "навесом".

После того, как роботы уничтожены, разгромите саму базу. Надо уничтожить по очереди все стены и угловые башни, а также обе турели, стоящие перед входом. Но на этом миссия еще не закончится. Вам надо дождаться патруля, вернувшегося из дальнего похода. Патруль состоит из четырех скутеров на воздушной подушке. Они практически не бронированы, но обладают существенной скоростью (примерно вдвое большей, чем вы можете развить даже в прыжке).

Соответственно, ракетами попасть в эти маневренные машины очень сложно, и для их уничтожения лучше всего воспользоваться лазерами. Учтите, что вооружены они достаточно неплохо и могут причинить вам весьма серьезные повреждения. Сбить их надо как можно скорее. Уничтожив патруль, идите в точку "pxo". Миссия окончена.

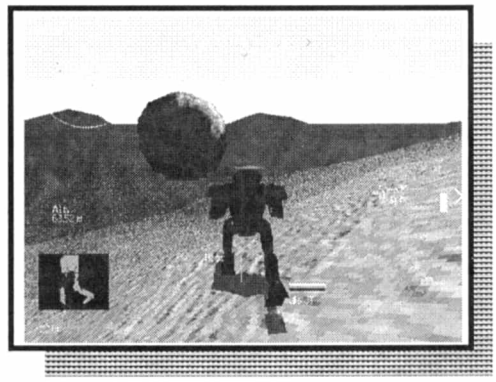
Миссия 13

Цель задания: Уничтожить вражескую взлетно-посадочную полосу (Цель). Уничтожить всех роботов противника, болтающихся поблизости (Цель). Уничтожить вражеский эскорт (Премиальная).

На задание вы опять идете один (уже, наверное, надоело). Возьмите самого тяжелого робота (например Bombarder'a) и снарядите его управляемыми ракетами дальнего действия, и не забудьте поставить пару мощных лазеров для ближнего боя.

В начале миссии вы увидите недалеко от себя пару машин эскорта. Вам покажется, что они совершенно лишены прикрытия, но это впечатление обманчиво. Как только вы произведете первый выстрел, из тумана покажутся два средних робота противника и набросятся на вас. Чтобы первый выстрел не пропал даром, пустите ракеты по очень крутой (насколько позволяет система наведения) траектории. Есть неплохой шанс, что одна из машин будет сразу же уничтожена. Отступайте назад и захватите системой наведения ближайшего к вам робота. Как только он прыгнет, пускайте ему по ногам залп дальних ракет. Они смогут серьезно повредить одну или обе ноги, так что при приземлении этот боец автоматически выйдет из игры. Займитесь вторым. Пара залпов дальними ракетами в режиме отступления приведет его броню в весьма непрезентабельный вид, остальное можно доделать лазерами, подойдя к противнику вплотную.

Догоняйте конвой (который состоит теперь из одной машины). Он направляется в сторону взлетной полосы. Около самой полосы вам предстоит сразиться еще с одним роботом - на этот раз более тяжелым и сильнее вооруженным. Его лучше обойти стороной и напасть из-за прикрытия столбовых скал. Его лазеры среди каменных столбов неэффективны, тогда как ваши ракеты могут лететь за угол. Бой не будет легким, и проще всего его завершить - отстрелить противнику одну ногу, да так и оставить стоять до лучших времен. Идите в точку "дельта", где и располагается ВПП противника. Сначала на вас нападет бронированное чудовище, намного превышающее вас по массе и силе. Заманите его в скалы и расправьтесь подобно предыдущему варианту. Надеемся, что после этого (кстати, последнего) боя вы еще сохранили возможность ходить. Идите на полосу и разгромите наблюдательную башню, три цистерны с горючим и ангар. Основная цель выполнена. Теперь остается только дать по залпу в спины обездвиженных врагов и идти в точку "ипсилон", где вас поджидает шаттл. Миссия окончена.



До шаттла осталось два шага

Миссия 14

Цель задания: Убежать от противников в точку “сигма” (Цель).

Непонятно зачем вас забрасывают в тыл противника. Вы - один против целой кучи врагов. В двух километрах на холме вас ожидает шаттл, до которого надо добраться, пока его не согнали с места или не уничтожили. Для этого побега спроектируйте себе бегового робота, взяв за основу скелет Jenner'a. Снимите с него всю броню и оружие (они вам не понадобятся) и поставьте семь прыжковых двигателей (больше, к сожалению, не дают). Эта модель будет весить 25 тонн против 36 максимально возможного веса и сможет развить максимальную скорость 145 километров в час (а в прыжке - почти 400). Как только у вас появится возможность управлять вашим роботом, включайте автопилот. Он развернет вас к точке назначения. Сразу совершайте прыжок вверх и вперед. В прыжке включите максимальную тягу наземных двигателей. Прыгайте на максимально возможное расстояние (но оставьте чуть-чуть горючего для приземления, чтобы не повредить ноги).

Дальше вам придется бежать до глубокого каньона, через который наведен мост. Не суйтесь на него - там засел вражеский тяжелый робот. Прыгайте и пересекайте каньон по воздуху рядом с мостом. Горючего как раз хватает на пределе. Дальше опять пробирайтесь пешком (благо осталось недалеко). Вокруг плато, на котором стоит шаттл, будут бродить два тяжелых робота, которые попробуют вас уничтожить. Однако, благодаря вашей скорости, вы легко оторветесь от них. На подходе к плато совершите последний прыжок в этой миссии. Как только вы окажетесь над шаттлом, миссия заканчивается. Минимальное время, за которое удавалось пройти эту миссию, составляет 1 минуту 36 секунд.

Миссия 15

Цель задания: Защитить командный центр (Цель).

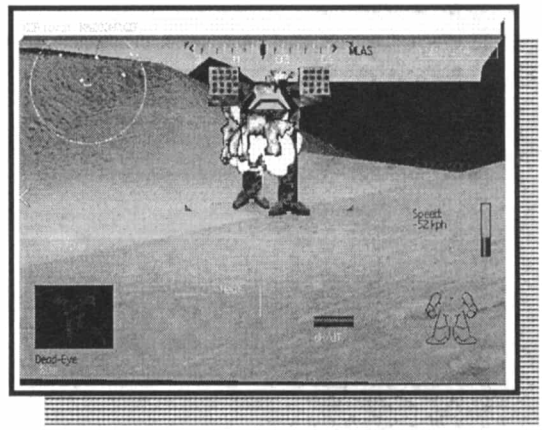
На это задание вы идете вдвоем с напарником, которым можете командовать. Возьмите роботов класса Dragon и снарядите их только управляемыми ракетами.

Командный центр находится на астероиде. Соответственно, сила тяжести там практически отсутствует. На максимальной тяге ваш робот способен разгоняться почти до 400 километров в час. С прыжками же будьте поосторожнее - при достаточно высоком прыжке вы рискуете улететь в космос. Командный центр находится недалеко от вас и состоит из бункера и башни связи. На них совершают налет шесть штурмовиков (летают они парами). Надо заметить, что на радаре они не видны вовсе, так что вы должны ходить вокруг центра и всматриваться в ночное небо. Как только вы заметите какое-то движение, попытайтесь захватить то место системой наведения (клавиша Q). Если вы не ошиблись,и захват прошел успешно, то выпускайте залп ракет из всех установок. Как правило, этого хватает. Штурмовик рассыпается на части. В его отсветах можно заметить второго врага, уже частично поврежденного осколками первого. Захватите его в прицел и расстреляйте. Подобным образом поступите со всеми остальными врагами. После того, как последний повержен, миссия заканчивается.

Миссия 16

Цель задания: Защитить командный центр на астероиде (Цель). Уничтожить все гарпунные корабли (Цель).

Миссия фактически представляет собой второй этап предыдущего задания. Нападения у врагов не получилось (вы удачно отбили атаку шести штурмовиков). Теперь они пробуют подогнать тяжелый транспорт, загарпунить астероид и увести его к себе на базу. Подошедший со стороны командного центра транспорт выбросил два гарпуна, которые впились в поверхность. Идите туда и отстрелите их. На каждый гарпун потребуется не менее трех полных залпов с небольшого расстояния. После того, как астероид освобожден, вам надо вернуться к центру и начать патрулирование местности, высматривая в "небе" штурмовики противника (их будет четыре, и нападают они, как и в предыдущей миссии, парами). Уничтожайте штурмовики на подходах к базе, иначе их горящие обломки могут серьезно повредить здания.



Если бы вы попали чуть повыше, пилота бы размазало по стенкам кабины

Миссия окончена.

Миссия 17

Цель задания: Уничтожить всех вражеских роботов (Цель).

Эта миссия сильно напоминает испытание. В ледяной пещере находится пять гротов, в каждом из которых - свой или чужой робот. В начале миссии вы стоите как раз напротив одного из врагов, а ваш напарник - в соседнем с вами гроте (так что вначале пользы от него немного). Вражеских мехов всего трое (но вас-то двое, так что бой обещает быть жарким). Как только реактор вашего робота активизируется, опустите немного голову и стреляйте полным залпом по врагу (захватывать его системой наведения совсем не обязательно). Вы имеете отличный шанс вывести его из борьбы еще до начала драки. Итак, вас осталось двое против двоих противников. Можно считать, что победа у вас в кармане. Учтите, что оба оставшихся врага вооружены огнеметами, так что не подходите к ним на близкое расстояние. Стреляйте во все, что шевелится, так как на небольшом пространстве пещеры с минимальной силой тяжести довольно сложно выбрать себе противника и вести с ним дуэль. Системой наведения можно не пользоваться вовсе (разве только, когда вы получите небольшую передышку между сражениями).

После того, как все враги уничтожены, миссия считается оконченной.

Миссия 18

Цель задания: Захватить 50% танков с водой (Цель). Захватить все танки с водой (Премиальная). Уничтожить всех вражеских роботов (Премиальная).

Дело происходит на жаркой планете, в выжженной солнцем пустыне, бывшей когда-то дном моря. Разгильдяйство хозяев планеты привело к экологической катастрофе. Моря превратились в пустыни, а разбросанные тут и там гниющие остовы кораблей стали вечным напоминанием человеку о том, что надо бережно относиться к окружающей среде. Но хозяева планеты не стали умнее после свершившейся беды. Теперь они ведут борьбу за последнюю оставшуюся воду.

Вас наняла одна из сторон для того, чтобы отвоевать цистерны с водой (всего их четыре штуки). На радаре они обозначены синими точками. С собой вы можете взять двоих напарников. Вооружите их получше, да и про себя не забудьте (обязательно поставьте дальнобойные ракеты). В начале миссии на вас нападут трое врагов, среди вооружения которых присутствуют мощные огнеметы. Не подпускайте их близко, тем более, что уничтожить их издали не представляет особой проблемы. Идите в сторону танков. Там вы наткнетесь еще на пару роботов. С ними нужно воевать очень осторожно, дабы не повредить сами цистерны. Как только вы их уничтожите, миссия считается оконченной.

Миссия 19

Цель задания: Удержать проход или уничтожить вражеский челнок (Цель). Проинспектировать катапульту робота, чтобы узнать принцип ее действия (Премиальная).

На задание вы берете с собой двоих напарников. Дело происходит ночью, поэтому сразу включайте систему инфравидения. Идите налево. На радаре вы заметите красную точку челнока. Захватите ее системой наведения, отдайте напарникам приказ атаковать вашу цель и сами бегите ему навстречу. Надо сказать, что челнок - штука довольно прочная, так что на него надо потратить почти весь боезапас группы. Кроме того, он тоже будет вас атаковать ракетами, поэтому уворачивайтесь от его выстрелов. При стрельбе старайтесь целиться в центр челнока - тогда повреждения, наносимые ему, будут наиболее существенны. Миссия окончена.

Миссия 20

Цель задания: Уничтожить вражеских роботов около разбитого челнока (Цель). Вернуться в точку “альфа”.

Миссия была бы просто пикником на лужайке, если бы враги не сражались так отчаянно.

Несмотря на то, что вы имеете численное превосходство над врагом (вас пятеро, а их только трое), тем не менее, все его действия нацелены на выживание в столь тяжелых условиях. В начале миссии захватите системой наведения любого противника и отдайте напарникам приказ атаковать его. Сами стойте чуть позади и обстреливайте врага ракетами. Так вы окажете хорошую помощь товарищам и одновременно не подставите под удар своего робота. Как только с первым покончено, принимайтесь за следующего. Снова приказ об атаке и дальние ракеты спасут вас. Учтите, что третий враг будет прорываться к вам. Тут надо маневрировать. Захватите его системой наведения и начинайте отступать с максимальной скоростью, выпуская по нему залп за залпом дальние ракеты. Вы сможете его серьезно повредить прежде, чем он "достанет" вас. Теперь направьте ваших товарищей на него (к этому моменту они покончат с предыдущим противником и будут совершенно свободны). Уничтожив последнего врага, идите в точку "альфа". Миссия окончена.

Миссии 21 и 22

Цель задания: Уничтожить всех противников (Цель).

Ваша небольшая армия решила выставить вас на Игры Турнира, в каждом матче которого принимают участие четыре робота из разных кланов. Здесь ваша задача не стараться уничтожить всех троих противников, а остаться единственным выжившим в этой мясорубке.

Первый матч проходит на арене, где сверху по роботам стреляют лазерами малой мощности, чтобы усложнить жизнь всем. В начале роботы стоят по четырем углам и ждут начала состязания. Как только вы получите возможность управлять своей машиной, на вас накинется робот, стоящий напротив вас. Лучшая схема поведения здесь - это убежать от него (хотя в кругу бежать особо некуда). Тем не менее, когда вы отойдете в сторону, он накинется на другого противника. Вашей задачей остается стоять и смотреть, как они рвут друг друга в клочья. И бой, по всей видимости, будет только один, да и то с противником, который сильно потрепан. Как только вы его победите, вы пройдете на следующий круг состязаний (то есть в финал).

В финале придерживайтесь похожей тактики, и тогда вы просто обречены на успех. Миссия окончена.

Миссия 23

Цель задания: Уничтожить пиратский аэродром (Цель). Вернуться в точку "бета".

Для этой миссии нужно взять летающего робота (придется прыгать по горам). Поскольку вы идете на задание один, то вооружение вам надо поставить достаточно разнообразное, но преобладать в нем все равно должны ракеты дальнего действия (РДД).

Вы начинаете поход в пустыне, в полутора километрах от ВПП пиратов. Над вами со свистом проносится пиратский АКИ. Захватите его системой наведения и посмотрите, куда он приземлится. Именно там и находится полоса, которую вы должны уничтожить. Идите по следу. На радаре слева вы заметите еще одну красную точку. Она обозначает вражеского робота, засевшего на перевале между двумя столбообразными горами. Увидев вас, он попытается спастись бегством. Подпрыгните выше уровня перевала и выпустите по нему полный залп из всех лазеров и РДД. По идее (если попадете ему в ногу), бегать дальше ему не суждено. Запрыгните на перевал и добейте его, при этом стараясь получить минимум повреждений. На полосе, которая находится за перевалом, кроме самолетов, бродят еще два робота охранения. Вы можете пострелять по ним прямо с перевала, но лучше дождаться, пока они разойдутся в разные стороны, и свалиться на ближайшего, как снег на голову. Расправившись с ним, бегите уничтожать ангар аэродрома, а затем и остальные постройки. Второй охранник не успеет подойти к вам. Главное, не наступайте на ВПП, иначе взлетающие самолеты ценой своей жизни уничтожат вам ноги. Как только аэродром уничтожен, бегите в точку "бета". Желательно не вступать с ними в драку, а с максимальной скоростью продвигаться к месту назначения (можно использовать прыжки для ускорения процесса). Вы без особых потерь достигаете точки "бета". Миссия окончена.

Миссия 24

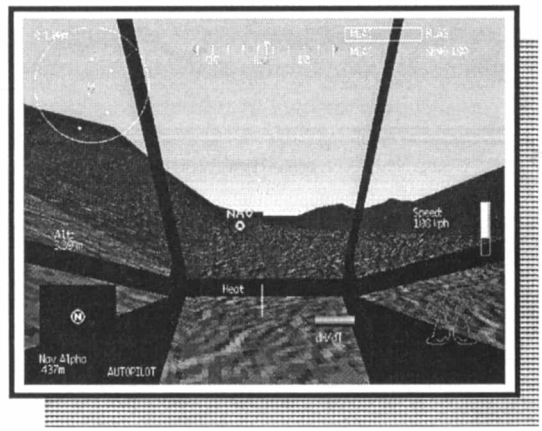
Цель задания: Найти захваченный челнок (Цель). Уничтожить всех охранников (Цель).

Действие этой миссии происходит в каньоне, где узкие проходы сжимают скалы. Вы начинаете путешествие со своим напарником на вражеской базе. Поскольку роботов вам захватить не удалось, то вы воспользовались тем, что есть - легкими машинками на воздушной подушке. Враги прознали про то, что скутера захвачены наемниками, и роботы охранения не оставят вас без внимания. К счастью для вас, базу охраняет робот класса "Мотылек", который можно уничтожить парой залпов, и пара турелей. Тем вообще достаточно одного выстрела из РБД. В начале миссии захватите системой наведения робота и прикажите своему напарнику атаковать его. Сами выпустите по нему залп из всех видов оружия и занимайтесь турелями, дабы предотвратить напарника от случайных попаданий. К тому моменту, как робот будет почти уничтожен, в зоне видимости появится еще один легкий вражеский мех на двух ногах. С этим вам придется разбираться самому. Старайтесь стрелять по нему со средней дистанции и получить поменьше повреждений (худшее впереди). К концу боя к вам присоединится напарник, и вдвоем вы быстро и без потерь уничтожите оставшегося врага. Дальше вам предстоит долгий путь по каньону до точки "дельта", где и находится захваченный челнок. Охраняет его один враг. Поскольку в точке встречи с неприятностями вы окажетесь первым, то вам придется начать разборку с ним в одиночку. Товарищ подоспеет лишь через некоторое время. Вместе вы закончите это дело. Подождите еще немного, и на входе в ущелье появится еще один (последний) враг. Разобравшись с ним, идите к челноку. Миссия окончена.

Миссия 25

Цель задания: Прорваться в точку альфа (Цель). Защитить пиратский челнок (Цель).

Миссия рассчитана на то, что ее будет выполнять один воин. Возьмите самого тяжелого робота, которого может предложить вам командир группы. Кроме дальних ракет, установите еще и ближние (по всей видимости, они вам пригодятся). Пара лазеров в руках также не повредит вашей машине.



До точки "Альфа" еще шагать и шагать

Вас высаживают за пригорком, где противник не может вас достать. До цели 1.75 километра. Справа от вас находится ваш союзник (на радаре он отмечен синим цветом). Не спрашивая вас, он бросается в атаку на двоих вражеских роботов Black Hawk и Uller клана Волка. Помогите ему дальними ракетами, потому что добежать до места битвы вы не успеете, да к тому же по пути можете получить серьезные повреждения. Вполне вероятно, что противники бросят разбираться с вашим напарником и ринутся на вас. Отступайте и отстреливайтесь, стараясь не подставить себя под их выстрелы (крепкая броня вам еще ох как пригодится). Как только враг повержен, бегите в точку "альфа". Дойдя до нее, вы увидите еще двоих Волков, Black Hawk'а и Ryoken'а, которые заняты планомерным уничтожением челнока. Отвлеките их на себя, произведя предупредительный выстрел ракетами в спину одному из них, и бросайтесь в драку. Ваш союзник не оставит вас одного и окажет активную поддержку до тех пор, пока последний враг не превратится в кучу разлетающихся обломков. Миссия окончена.

Миссия 26

Цель задания: Уничтожить все челноки клана Дымчатого Ягуара (Цель). Защитить вертолет клана Дракона.

На задание вы можете взять двоих напарников. Укомплектуйте группу тяжелыми роботами. Установите на них оружие как дальнего, так и ближнего действия. В этой миссии вам придается вертолет, который сбросит мины на посадочные площадки шаттлов внутри крепостей, но только в том случае, если вокруг не будет вражеских роботов. Ваш маршрут пролегает через точки "альфа", "бета" и "гамма", в каждой из которых расположено по крепости. В самом начале отдайте напарникам приказ атаковать вашу цель и бегите вперед, к точке "альфа", стараясь обогнать вертолет. Включите максимальное увеличение главного монитора. Впереди вы отчетливо увидите контуры стены крепости, а на ней силуэты двух вражеских роботов модели Black Hawk. Захватите одного из них системой наведения и попытайтесь достать его из РДД. Оба врага, начисто забыв про вертолет, ринутся атаковать вас.

Вот здесь и пригодится ближнее вооружение и протонно-ионные излучатели (ПИИ). Один залп на короткой дистанции способен очень сильно покалечить врага. Если учитывать, что с вами в бой идут еще двое, то победить противника окажется несложным. Пока вертолет скидывает мину в точке "альфа", бегите к следующей крепости. Посередине пути вас встретит тяжелый робот противника, патрулирующий местность, а в точке "бета" на стене крепости будет находиться его напарник. Уничтожьте обоих и подождите немного. Со стороны точки "гамма" на вас набросится пара тяжеловесов. Хорошо, что они двигаются достаточно медленно, и вашим к тому времени сильно поврежденным роботом можно будет поманеврировать вокруг противника. Уничтожив эту парочку, вы успеете посмотреть, как шаттл, опускающийся в точке "альфа", напарывается на мину и разлетается тучей сверкающих обломков. Идите в точку гамма. Недалеко от нее кружит шаттл клана Ягуара. С ним сражаться втроем гораздо проще, чем с парой тяжелых роботов. После того, как поврежденный остов челнока упадет на землю, идите в точку гамма, а затем вернитесь в "бета", чтобы добить там еще один шаттл класса "сфера", подорвавшийся на мине. Миссия окончена.

Миссия 27

Цель задания: Защитить заправочную станцию (Цель). Защитить все заправляющиеся машины (Премиальная).

В этой миссии вам вместе с двумя товарищами необходимо не дать врагам прорваться на заправочную станцию и учинить там разгром. Укомплектуйте роботов прыжковыми двигателями и ПИИ, дальних ракет можно взять ограниченное количество, среди холмов они неэффективны. В начале миссии у вас есть немного времени до первой атаки. Расставьте своих напарников в проходах и ждите. С востока появятся двое противников. Это будут роботы класса Black Hawk и Dasher. Сконцентрируйтесь на отражении атаки Black Hawk'a, как более сильного врага, и лишь затем уничтожьте Dasher'a. Почти сразу после появления первой парочки, с северо-востока начнут наступление два Figther'a. Это легкие роботы, и справиться с ними достаточно несложно. После небольшой передышки, с юга нападут два Ullera, а затем с запада Mad Cat. На "закуску" вам останется еще один враг, пилотирующий машину типа Vulture, который придет к вам с запада. Миссия окончена.

Миссия 28

Цель задания: Уничтожить всех вражеских роботов (Цель). Обнаружить галактического командира Диерта Озиса (Цель). Защищать галактического командира Диерта Озиса до тех пор, пока он не сдастся (Цель).

И снова вы втроем против полчищ врагов. Необычность этой миссии состоит в том, что вам надо защищать главаря противника. В начале миссии на вас нападут пять элементалов. Несмотря на то, что бронированная пехота не обладает особо мощным оружием, чтобы поразить важные узлы робота, тем не менее, они могут разбить своими ракетами и лазерами

кабину и уничтожить водителя. Их надо быстро уничтожить, иначе ваш робот останется стоять мертвой грудой железа посреди поля боя. Против пехотинцев отличным оружием являются ПИИ и импульсные лазеры. Как только вы расправитесь с ними, идите в точку "зета" на восток. По пути вам встретятся два Uller'a. Они представляют серьезную опасность на близком расстоянии, поскольку вооружены огнеметами. Поэтому воюйте с ними с помощью РДД. В точке "зета" расположена крепость, на стене которой вас поджидают двое - Thar (справа) и Masakari (слева). Последним и управляет галактический командир Диерт Озис. Его охранника надо быстро уничтожить. Затем захватите Masakari системой наведения, проинспектируйте его и прикажите напарникам охранять вашу цель. Диерт Озис сдастся. Миссия окончена.

Миссия 29

Цель задания: Уничтожить две из трех ремонтных зон врага (Цель). Уничтожить третью ремонтную зону (Премиальная). Уничтожить всех вражеских роботов (Премиальная). Вернуться в точку "дельта".

На эту работу вы пойдете один. Возьмите самого тяжелого робота, какого только сможете найти. Снарядите его преимущественно дальними ракетами. Идите к точке "альфа". Там находится первая ремонтная база. Ее охраняют два робота класса Dasher и один Kodiak. Начать сражение надо с тяжелым Kodiak'ом и уничтожить его дальними ракетами. Как только вы подойдете поближе к базе, оставшиеся в живых Dasher'ы позовут на помощь, и с других баз в вашу сторону направятся трое роботов: Man-O-War, Linebacker и Gladiator. К моменту их подхода вы должны уничтожить обоих легких роботов (на них хватит одного залпа из РДД), иначе вам придется туго. Отходите назад и попытайтесь уничтожать нападающих поодиночке, используя опять дальние ракеты. Разгромив роботов, идите к объекту и разнесите в клочья все, что разносится. Направляйтесь в точку "бета", а затем в "гамма". Не встретив никакого сопротивления, уничтожьте два оставшихся объекта и возвращайтесь в точку "дельта". Миссия окончена.

Миссия 30

Цель задания: Дойти до точки "дельта" и очистить ее от охранников (Цель).

На задание вы пойдете один. Возьмите себе легкого робота и снарядите его РДД и ПИИ. Как только управление станет доступным, включайте максимальную тягу и бегите в точку "дельта", минуя все остальные пункты маршрута. За вами погонятся аэрокосмические истребители противника. Вы сможете уйти от их выстрелов, используя прыжки (ваша скорость вырастет до 400 километров в час). Добежав до точки, действуйте быстро. Захватите системой наведения вражеского робота модели Gladiator и начинайте обстреливать его из всех орудий. Уничтожить его надо несколькими залпами, иначе подоспеют истребители и уничтожат вас. Как только враг повержен, миссия заканчивается.

Миссия 31

Цель задания: Защитить челнок клана Дракона (Цель). Идти в точку "альфа" (Цель). Идти назад к шаттлу Драконов (Цель) или уничтожить его (Цель).

Миссия рассчитана на одного человека, пилотирующего тяжелый робот. В начале миссии вы оказываетесь невдалеке от челнока Драконов (он прямо перед вами). Это - стандартный шаттл класса "сфера". На него нападают двое пиратов, а защищаются трое воинов клана Дракона. Они справятся и без вас, но принять участие в сражении просто необходимо, поэтому подойдите к шаттлу и произведите хотя бы пару выстрелов по врагу. Затем идите в точку "альфа", которая находится более чем в трех километрах от челнока. Там вас поджидают четверо пиратов. По возможности, не вступайте с ними в перестрелку, а подойдите к челноку наемников и возвращайтесь назад (надеемся, что по пути туда вы внимательно запоминали все детали рельефа, а то на обратном пути можно запросто заблудиться). На подходе к челноку у вас есть выбор - либо вы просто подойдете к шаттлу, и тогда миссия закончится, либо вы выстрелите в него с целью разрушить корабль, и тогда вам придется сначала сразиться с тремя охранниками, а затем только уничтожить шаттл. Миссия окончена.

Миссия 32

Цель задания: Исследовать все навигационные точки (Цель). Уничтожить всех роботов клана Дымчатого Ягуара (Цель).

На это задание вы можете взять с собой двоих напарников. Тяжелые роботы, снаряженные ракетами, как нельзя лучше подходят для выполнения этой миссии.

Вы высаживаетесь посреди развалин города. Кое-какие дома уцелели, но вокруг бродят клановские роботы и довершают разгром. Стоны умирающих мирных жителей, лужи крови и горы обломков не могут никого оставить равнодушным. Вы бросаетесь в бой. В месте высадки вам придется столкнуться с тремя вражескими роботами. К счастью, кроме ваших напарников, на планету высадилось второе звено отряда наемников, так что всего вас пятеро. Вы не успеете "глазом моргнуть", как двое из трех врагов будут уничтожены. Третий рванется в вашу сторону. Встречайте его огнем из всех орудий. Добежать до вас он не успеет. Теперь можно приступать к выполнению задания. Идите в точку "альфа". Там вас поджидает пара вражеских элементалов. Впятером уничтожить их не составит никакого труда (двое из них - ваши напарники, а еще пара - присоединившийся к выполнению задания второй отряд, который вам не подчиняется и действует исключительно по собственному усмотрению. Правда, помощь от его присутствия довольно существенна). Затем следуйте в точку "бета", а затем в "гамма", где вас поджидает засада из трех роботов и одного элементаля. Выберите самого тяжелого противника, отдайте приказ напарникам атаковать, а сами бросайтесь на более слабого. Таким образом, уничтожение троих врагов не займет много времени,и к тому же вы не получите значительных повреждений.

Миссия окончена.

Миссия 33

Цель задания: Держать оборону в точке “альфа” (Цель). Уничтожить всех вражеских роботов (Цель).

На задание вы идете втроем. Возьмите тяжелых роботов, снаряженных как ближним, так и дальним оружием.

Вы высаживаетесь в сотне метров от точки “альфа”. Пролетающий мимо аэрокосмический истребитель подбивают ваши напарники. Он падает на землю и образует воронку около точки “альфа”. Идите туда. Теперь ваша задача - не дать прорваться врагам за линию обороны. Только на первый взгляд миссия сложная. На самом деле враги нападают парами. Каждая пара не представляет каких-либо трудностей для вас и пары ваших напарников. По идее всех врагов надо уничтожать на входе в воронку, стреляя по ногам (там они более уязвимы). К концу миссии вокруг вас накопится штук шесть “полудохлых” роботов, которых надо добить. Миссия окончена.

Миссия 34

Цель задания: Определить робота, пилотируемого командиром клана Ягуара (Цель). Уничтожить его (Цель). Подавить сопротивление (Премиальная). Уничтожить всех вражеских роботов (Премиальная).

Миссия начинается с того, что вас высаживают на противоположной стороне оврага от позиций противника. Идите в точку “гамма”. Там вы встретите двух вражеских роботов. Это будет командир (на Couldron’e) и его охранник (который пилотирует LineBacker). Захватите системой наведения командира, проидентифицируйте его и попытайтесь уничтожить. Охранник, конечно, будет вам мешать, однако несколько залпов разнесут командирского робота в клочья, и миссия закончится. Если же вы хотите получить премиальные, то пройдите в точку “альфа” и уничтожьте там четверых противников (роботы моделей Black Hawk, Uller, Thar и Naga), а в точке “бета” - две артиллерийские установки. Миссия окончена.

Миссия 35

Цель задания: Уничтожить всех вражеских роботов (Цель). Защитить город (Цель).

Это последняя миссия в игре. Вместе с двумя напарниками вам предстоит отбить нападение десяти вражеских роботов, которые будут наступать на вас. Снарядите ваших тяжелых роботов дальними ракетами (и больше ничем) и идите в бой.

Вас высаживают на холме перед городом. Враги нападут почти сразу. Тактика боя здесь такова - как только появится очередной вражеский отряд, захватите системой наведения одного из них и выпустите залп ракет. То же самое проделайте и с остальными. Ни в коем случае не сходите с места и не пытайтесь приблизиться к противнику (мало того, что вы получите повреждения, так еще враги получат доступ в город, и миссия будет провалена). Миссия окончена.

Наемники выполнили очередной контракт. Но кроме денег и славы, они добыли свободу для миров внутренней сферы (конечно, ненадолго). Экспансия кланов приостановлена. Теперь небольшую, но сплоченную армию ждут новые задания, радость побед, горечь потерь и поражений. Однако об этом - в следующей серии.

Сетевая игра

Выбрав этот вид игры, вы попадаете в основное меню. В его верхней строке вам необходимо ввести свои позывные **(Enter Callsign)**. Ниже расположен список, из которого надо выбрать тип сетевого соединения **(Select Connection Type)**:

IPX - тип сетевого протокола, обычно используемого для игры по локальной сети. По локальной сети игра поддерживает до 8 игроков. Если выбираются командные соревнования, то в каждой команде может быть до семи человек.

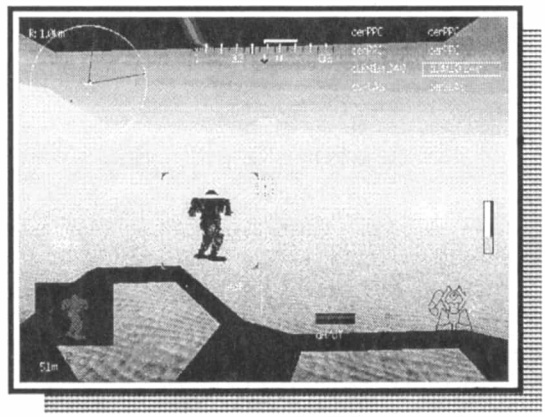
MODEM - если вы хотите поиграть с другом по модему, используйте этот вид соединения. Он поддерживает всего лишь двоих игроков, причем один всегда играет против другого.

NULL MODEM - когда на вашем компьютере не установлена сетевая плата и нет модема, а поиграть в сетевую игру хочется, то соедините свой и соседний компьютеры кабелем через последовательные порты, и выберите этот тип соединения. Он поддерживает до двух игроков.

WATTCP DOS Internet - игра по сети Интернет. Поддерживается сколько угодно игроков. Применяется, когда ваш компьютер подключен к Сети.

В дальнейшем будут рассмотрены все настройки только для локальной сети, потому что для остальных типов соединения их смысл остается тем же, за исключением некоторых технических мелочей. Разве что в игре по кабелю или модему могут участвовать только двое (не больше и не меньше).

После того, как вы выбрали тип соединения, щелкните мышкой в кнопку **Select** (выбрать). Вы попадете в следующее меню.



Система наведения работает, как часы

В правой части экрана расположены четыре кнопки:

Back - вернуться к предыдущему экрану.
Join - присоединиться к созданной игре.
Host - создать игру. В этом случае вы сами становитесь мастером, и к вам должны присоединиться все остальные участники сражения.
Quit - выйти из сетевой игры.

Если вы решили присоединиться к игре, то подумайте, к какой именно (их может быть несколько). Для того, чтобы присоединиться к одной из них, щелкните мышкой на имени человека, в чью игру вы хотели бы вступить (список имен всех "создателей" находится в левой части экрана под надписью **Rooms**). В окне, которое находится справа под надписью Mercenaries (наемники), появится список всех присоединившихся к игре до вас. Там же появятся и ваши позывные.

При создании игры следующее меню, в которое вы попадете, будет выглядеть так:

В левой верхней части экрана расположена система настроек миссии **(Mission setup)**. Справа от нее находится панель с переключателями, которые отвечают за различные настройки в бою. Она озаглавлена **Options**. Внизу слева расположена панель передачи сообщений, а под ней строка ввода, где вы можете набрать свое сообщение, которое будет послано всем участникам игры. Наконец, справа находятся три виртуальные кнопки - **Back** (вернуться в предыдущее меню), **Accept Setup** (принять установки) и **Quit** (покинуть сетевую игру).

Настройки миссии (Mission setup)

Сверху находятся две виртуальные кнопки:

Free for All - каждый играет сам за себя. При этом невозможно выбрать миссию для кланов.

Team - командное соревнование. Все игроки делятся на два клана, эмблемы и названия которых расположены чуть ниже кнопок, справа и слева полосы выбора миссии. В зависимости от названия миссии кланы, за которые можно выступать, меняются.

Ниже находится строка, в которой отображается название текущей миссии. Две стрелки справа и слева предназначены для смены миссии.
Под полосой в окне расписывается детальная информация о цели миссии для обоих команд или для каждого игрока в зависимости от типа сетевой игры.

Настройки игры (Options)

Все настройки имеют вид переключателей. Если квадратик напротив соответствующей опции подсвечен красным, то она активна. Ниже приведена расшифровка всех опций:

Regeneration (восстановление) - в процессе боя робот, получивший повреждения, понемногу восстанавливается.
Unlimited Ammo (неограниченное оружие) - сколько ни стреляй, патроны не кончаются.
Heat Tracking (отслеживание перегрева) - если опция отключена, то ваш робот никогда не перегреется.
Splash damage (повреждения от близких взрывов) - опция, при включении которой вы будете получать повреждения даже тогда, когда ракеты "легли" рядом с вами. То же произойдет, если вы выстрелите ракетами в упор по врагу. Конечно, повреждений вы получите меньше, чем он, но все равно обидно.
Collision Damage (повреждение от столкновений) - когда два робота сталкиваются, оба получают повреждения.
Radar (радар) - включить/выключить радар в игре. Применяется в том случае, если вы хотите затруднить себе существование (врагов видно не будет).

Ниже находятся селективные списки остальных настроек:

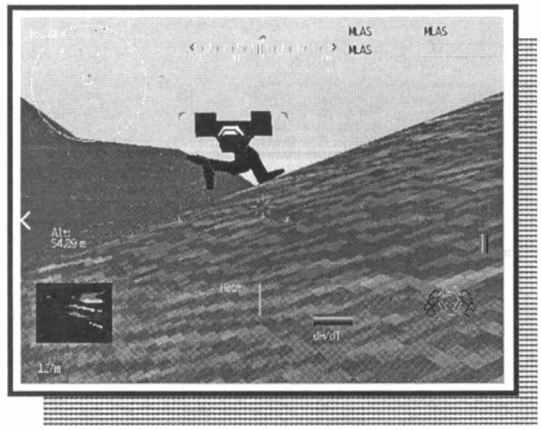
Weight limit (ограничение по весу) - ограничивает максимальный вес робота, которого вы можете выбрать. Колеблется от 25 до 100 тонн с интервалом 5 тонн.
Gravity (Сила тяжести) - выбирается сила тяжести на планете. Колеблется от 0.25 до 4 стандартных единиц с шагом 0.25.
Mech Level (уровень роботов) - имеет 2 значения: **Std** - выбираются только стандартные конфигурации роботов, **Custom** - возможно выбрать альтернативные конфигурации роботов.
Temperature (температура) - температура у поверхности планеты во время боя. Влияет на перегрев роботов. Бывает три значения: **Cold** -холодно, **Normal** - умеренная температура, **Hot** - жарко.
Max Players (максимальное количество игроков) - варьируется от 2 до 8 человек.

Дальнейшие настройки понятны и просты, к тому же они практически совпадают со всеми настройками NetMech. Поэтому подробно они описываться не будут. (Кстати, сетевая игра может быть запущена и из файла "mercnet.exe". Тогда вы сразу попадете в главное меню сетевой игры, минуя все заставки.)

Единственное, что необходимо сказать о сетевой игре - миссий стало несколько больше, чем в NetMech. Так, миссий класса "каждый сам за себя" **(Free for all)** имеется двенадцать штук, а миссий "команда на команду" **(Squads)** - шесть. В командном соревновании теперь вместо чисто клановых сражений **(Clans)** идет борьба между командами **(Team)**, одна из которых представляет интересы клана, вторгшегося во Внутреннюю Сферу, а вторая - легиона наемников Внутренней Сферы, защищающего ее. (Но не всегда. Иногда бои происходят и между кланами в тылу.)

Система коммуникаций с товарищами или противниками, во время прохождения сетевых миссий, в точности повторяет NetMech. Поэтому ее описание здесь не приводится (все желающие могут заглянуть в соответствующую статью).

В данном описании приводятся только цели миссий без подробного описания их прохождения, а также информация о местности, на которой будет происходить сражение с небольшими комментариями. Путь к победе целиком зависит от ваших способностей и силы противника. Здесь мы рекомендации дать просто не в силах.



Враг бежит!

Командные миссии

В командных миссиях вы играете всего двумя командами, сражающимися друг против друга. И здесь многое зависит не только от личного мастерства, но и от взаимодействия с товарищами. Более "сыгранная" команда способна на менее тяжелых машинах и меньшим числом разгромить наголову команду индивидуалистов, пытающихся выиграть бой в одиночку. Цели задания, как правило, различаются для разных команд. Так что внимательно следите за тем, членом какой команды вы являетесь. Названия кланов в целях заданий даны чисто условно (так указано по умолчанию). Дело в том, что вы можете сменить клан или команду наемников, просто щелкнув мышкой на его эмблеме. (Кстати, у каждого клана или отряда существует свой набор роботов. Так что, выбирая эмблему команды, посмотрите, входит ли ваша любимая машина в списки боевой техники данного соединения.)

Миссия 1: Тигр-Тигр (Tiger-Tiger)

Цель задания для команды 1 (клан Кречета): Уничтожить команду 2 (Первичная).
Цель задания для команды 2 (наемники): Продержаться под огнем противника 5 минут (Первичная).
Планета: Wolcott **Местность**: Заболоченный лес
Комментарий: Это начало войны за Внутреннюю Сферу, войскам которой требуется пять минут на перегруппировку. Это время вы должны выстоять под огнем противника. Задачей клана является не дать времени Великим Домам на подготовку к войне. Они должны уничтожить роботов легиона, чтобы беспрепятственно разгромить разрозненные армии врагов.

Миссия 2: Честь командира (Commander's Honor)

Цель задания для команды 1 (клан Кречета): Уничтожить вражескую базу и защитить собственные владения (Первичная).

Цель задания для команды 2 (клан Волка): Уничтожить вражескую базу и защитить собственные владения (Первичная).

Планета: Bensinger **Местность**: Каньон

Комментарий: Вдали от передовой, где кланы дерутся сообща против войск Внутренней Сферы, происходит раздел захваченной планеты. Каждый из двух кланов уже успел возвести здесь свою базу. И теперь они сцепились в смертельной схватке за право обладания территорией.

Миссия 3: Глаз за глаз (Eye for an Eye)

Цель задания для команды 1 (Повстанцы): Уничтожить вражескую базу и защитить собственные владения (Первичная).

Цель задания для команды 2 (Повстанцы): Уничтожить вражескую базу и защитить собственные владения (Первичная).

Планета: Rockland **Местность**: Каньон

Комментарий: Три месяца спустя, после смерти Редиака Рианского, одного из популярнейших командиров, повстанцы Риана разделились на два лагеря и пытаются уничтожить друг друга. Разгорелась гражданская война.

Миссия 4: Алое пламя (Scarlet-Flame)

Цель задания для команды 1 (Наемники): Уничтожить вражеский мобильный командный центр (Первичная).

Цель задания для команды 2 (Клан Кречета): Защитить мобильный командный центр, уничтожить вражеских роботов (Первичная).

Планета: Black-Earth **Местность**: Каньон

Миссия 5: Железная осада (Iron Siege)

Цель задания для команды 1 (Наемники): Уничтожить вражескую базу, защитить свои владения (Первичная).

Цель задания для команды 2 (Наемники): Уничтожить вражескую базу, защитить свои владения (Первичная).

Планета: Dell **Местность**: Пустыня, поросшая кустарником.

Миссия 6: Тайная роща (Hidden Grove)

Цель задания для команды 1 (Клан Кречета): Уничтожить всех роботов команды противника (Первичная).
Цель задания для команды 2 (Наемники): Уничтожить всех роботов команды противника (Первичная).
Планета: Wolcott **Местность**: Заболоченный лес.

Индивидуальные миссии (каждый сам за себя)

Индивидуальные миссии отличаются тем, что вам в одиночку предстоит противостоять целой толпе врагов, которые будут пытаться уничтожить не только вас, но и друг дружку. В таких миссиях, как правило, последний выживший и является победителем. Что тут можно посоветовать? Постарайтесь как можно дольше не ввязываться в сражение. Этим вы сохраните броню робота от повреждений, а боекомплект - от преждевременного расхода. И только тогда, когда остальные перебьют друг дружку, принимайтесь за последнего выжившего. Его броня к тому времени уже довольно сильно потрепана, а ракеты израсходованы вовсе. Это та цель, которую можно "брать голыми руками". К сожалению, такой способ достижения победы не всегда удается. Частенько ближайший противник начинает обращать внимание именно на вас. Попробуйте "сманеврировать" таким образом, чтобы забияка оказался рядом с другим противником. Тогда есть неплохая вероятность, что они сцепятся между собой, или третий хотя бы откроет огонь по напавшему на вас. Вот теперь и настает пора "делать ноги", оставив остальных выяснять отношения между собой. В этих миссиях вы вольны выбрать клан или отряд наемников, которых будете представлять в бою, по собственному желанию. Точно так же, как и командных миссиях, наборы роботов будут изменяться от отряда к отряду.

Миссия 1: Священная земля (Hallowed Ground)

Цель задания: Уничтожить всех вражеских роботов (Первичная).
Планета: Kurvasa **Местность**: Арена
Комментарий: Эта арена представляет собой впадину между холмами. Для боя лучше выбирать робота, снаряженного дальними наводящимися ракетами и ракетными маяками наведения. На такой пересеченной местности эта комбинация действует очень хорошо против любых других видов вооружения (Stalker, конфигурация А).

Миссия 2: Доблесть (Valor)

Цель задания: Уничтожить всех вражеских роботов (Первичная).
Планета: Beta IV **Местность**: Город
Комментарий: Битва происходит в городе. Впрочем, расстояния между домами велики, и у вас всегда есть место для маневра. Поэтому выбирайте тяжелого робота, снаряженного ракетно-артиллерийской системой Arrow-4. Она способна с расстояния более километра нанести врагу тяжелейшие увечья. Жаль только, перезаряжается очень долго. Играя на таком роботе, вы не должны подпускать противника близко (на малых расстояниях Arrow-4 неэффективна). Лучше всего для драки подойдет Naga, конфигурация А. Она состоит на вооружении кланов.

Миссия 3: Ящик с песком (Sandbox)

Цель задания: Уничтожить всех вражеских роботов (Первичная).
Планета: Mahone **Местность**: Барханы
Комментарий: Местность на поле боя достаточно открытая, поэтому не лишним будет запастись роботом, вооруженным дальними ракетами в большом количестве. Есть лишь один недостаток - поле боя обнесено стенами, так что пространство достаточно ограничено (квадрат размером 1,5 х 1,5 километра). Но все равно, основная конфигурация Timberwolf'a подойдет, как нельзя более кстати.

Миссия 4: Смертельный танец (Death-Dance)

Цель задания: Уничтожить всех вражеских роботов (Первичная).
Планета: The Roch **Местность**: Кратеры в вакууме
Комментарий: Действие происходит в безвоздушной среде. К тому же, на метеорите достаточно низкая гравитация, а соответственно, любой робот будет развивать достаточно хорошую скорость. Для выполнения этой миссии неплохо подойдет Timberwolf в любой конфигурации, а также Stalker в конфигурации А. Единственным минусом этой местности являются сами кратеры, так что при ходьбе боком кабину существенно раскачивает, не давая точно навести орудия на цель.

Миссия 5: Плазменная корона (Plasma Crown)

Цель задания: Уничтожить всех вражеских роботов (Первичная).
Планета: Outreach **Местность**: Плоскогорье
Комментарий: Для выполнения поставленной задачи вам лучше всего выбрать летающего робота, так как плоскогорье имеет весьма ограниченные размеры, и свалившийся с него в бездонную пропасть автоматически считается проигравшим. Ваша задача состоит не столько в том, чтобы уничтожить всех противников, сколько в попытке столкнуть их вниз (это гораздо эффективнее). Надо увлечь врага за собой, а в последний момент взмыть в воздух. Остановиться он не успеет и точно свалится с обрыва.

Миссия 6: Затерянные холмы (Lost Hills)

Цель задания: Уничтожить всех вражеских роботов (Первичная).
Планета: Belladonna **Местность**: Холмы
Комментарий: Действие происходит на ледяной равнине, по которой тут и там разбросаны холмы. Изначально враги находятся далеко друг от друга, так что для победы в самом начале нет ничего лучше робота, снаряженного системой Arrow-4 (конечно же, это Naga, конфигурация А). Для того, чтобы результативно ее использовать, нужно, чтобы враг оказался в прямой видимости (иначе ракеты врежутся в холм). Поскольку вокруг все белым-бело, то лучше ориентироваться по виду со спутника (клавиша **"F3"**).

Миссия 7: Берсеркер (Berserker)

Цель задания: Уничтожить всех (Первичная).
Планета: Solaris-7 **Местность**: Арена
Комментарий: Это специально оборудованное для боев помещения. Для усложнения задачи игрокам в центре арены с крыши бьют несколько лазеров. При прохождении через их лучи робот получает достаточно серьезные повреждения. Для лучшего выполнения миссии возьмите тяжелого робота, вооруженного ближними ракетами и лазерами. Не лезьте в центр арены - получите лазером по кабине. Лучше обходите ее по кругу.

Миссия 8: Низкий мяч (Lowball)

Цель задания: Уничтожить всех (Первичная).
Планета: Solaris-7 **Местность**: Арена
Комментарий: И снова ограниченное пространство арены. Каждый из врагов находится в углублениях по сторонам квадратов. Для того, чтобы вступить в бой, необходимо выйти из своей ямы. Лучше, если вы сделаете это последним. Пачка дальних ракет, после пуска ракетного маяка, способна хорошо искалечить любого врага. Дождитесь, пока он подойдет к вашей яме, выпустите NARC (он наведется очень быстро), а затем - дальние ракеты. Для выполнения миссии хорошо подойдет Timberwolf или Stalker (даже против более тяжелых роботов).

Миссия 9: Железный череп (Iron Skull)

Цель задания: Уничтожить всех вражеских роботов (Первичная).
Планета: Solaris-7 **Местность**: Арена
Комментарий: Арена представляет собой круг, огороженный стенами, посередине которого стоит железная башня. Для лучшего выполнения этой миссии выберите тяжелого робота, вооруженного ближним оружием.

Миссия 10: Крысоловка (Rat Trap)

Цель задания: Уничтожить всех вражеских роботов (Первичная).

Планета: Yamarovka **Местность**: Запутанная арена

Комментарий: Нагромождение скал с узкими проходами - вот что можно сказать о местности. Поэтому здесь как нельзя лучше подойдет тяжеловес с ближним оружием. Главное, не выходите из лабиринта на открытое пространство, которое здесь тоже имеется.

Миссия 11: Любопытное ущелье (Curious Gorge)

Цель задания: Уничтожить всех вражеских роботов (Первичная).

Планета: Alshain **Местность**: Каньон

Комментарий: Эта местность как две капли воды похожа на одну из миссий Netmech. Те же пропасти, над которыми нависают мостики. Главное - не свалиться с них (снизу вести огонь значительно сложнее). Для прохождения миссии лучше выбрать прыгающего робота, вооруженного дальним оружием. Другая тяжелая машина при падении с обрыва переломает себе ноги.

Миссия 12: Городской бунт (Urban Riot)

Цель задания: Защищать центр города в течении трех минут (Первичная).

Планета: Midkiff **Местность**: Город

Комментарий: Как и во второй миссии, предстоит драка в городе. Но на этот раз вам нужно защищать окрестности точки "гамма". А посему возьмите на вооружение тяжелого робота с ближними ракетами и лазерами. В начале миссии бегите в точку "гамма" и не пускайте туда остальных, чего бы это вам ни стоило.

Приложения

Некоторые отладочные коды для игры

Вы можете набрать специальные комбинации символов, чтобы ваш робот стал либо неуязвим, либо не перегревался, и так далее.

При наборе кодов надо держать нажатыми клавиши Shift + Alt + Ctrl.

superfunkicallfragisexy	**Неуязвимость**
iseenfireandiseenrain	**Неограниченное оружие**
ooohhhiiiaaaiiiaaa	**Отключение контроля за перегревом**
itsdabooomb	**Включает систему самоуничтожения вражеского робота (не работает на своих, авиацию и строения). Для того, чтобы сработало, захватите врага системой наведения.**
crazysexycool	**Бесконечная энергия для прыжковых двигателей.**
inmybeautifulballoon	**Добавляет прыжковые двигатели любому роботу (даже тому, который отродясь летать не умел).**
iikethecomstarbaby	**Приводит к автоматическому завершению миссии (если цель миссии до этого провалена, то код не сработает).**
ontimeeverytime	**Включает ускорение времени.**
antijolt	**Включает замедление времени.**
beholdmyglory	**Режим инфравидения.**
undflashyflashy	**Автоматическая группировка оружия (только в том случае, если оружие не распределено по группам).**
walkthisway	**Заставляет всех врагов атаковать вашу цель.**
wedidItagain	**Показывает заставку с фотографиями создателей игры.**
bubbleboy	**Вокруг всех объектов появляется зона поражения в виде сферы.**

Особенности настройки клавиатуры

Стандартный набор клавиш управления боевым роботом, который приведен в данном описании, отнюдь не является окончательным. Мало того, некоторые достаточно полезные функции вообще не задействованы на клавиатуре, а доступны только тогда, когда под рукой у вас имеется Flighstick. Однако, самостоятельно сделав настройки клавиатуры, вы можете назначить клавиши всем этим функциям.

Например:

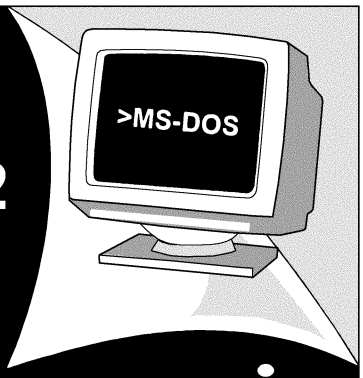
Посмотреть вверх (Glance Up) - эта функция позволяет "бросить взгляд" вверх, не изменяя положения кабины, подобно тому, как вы можете повернуть голову вправо-влево.

Посмотреть вниз (Glance Down) - позволяет вам "глянуть" вниз под ноги робота прямо из кабины.

Переключение между группами оружия (Group Toggle) - позволяет осуществлять переключение не между отдельными орудиями (как при нажатии **"Enter"**), а сразу между группами, если они существуют.

И много чего еще.

Firestorm: Thunderhawk 2



Год выпуска	1996
Распространитель	Core Design Ltd.
Разработчик	Core Design Ltd.
Категория	Имитатор

Минимальные условия	486 DX-66, 8 MB
Оптимальные условия	Pentium-75, 16 MB
Графика	Lo Res
Размер	1 CD, RIP 47 MB, ZIP 20 MB
Играем вместе	–
Управление	

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС

9 7

ИСПОЛНЕНИЕ

ГРАФИКА	10
ЗВУК	8
ИНТЕРФЕЙС	7
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	6
СЮЖЕТ/КОНЦЕПЦИЯ	6

Общая оценка **8**

Иногда так устаешь от игр, в которых приходится непрестанно думать о том, что и в какой последовательности надо делать, и что же из всего этого получится, что душа тянется к чему-то достаточно простому, но впечатляющему своей эффективностью и легкостью игры. И тогда начинаешь выбирать игры-симуляторы. ThunderHawk-2 - как раз из серии тех игр, где даже неискушенный в воинских делах и в управлении новейшей смертоносной техникой геймер может принять участие в восстановлении порядка на планете.

ThunderHawk-2 - это упрощенный в сторону аркады имитатор боевого вертолета. К счастью, здесь нет необходимости заботиться о том, хватит ли топлива на полет, какое вооружение выбрать и сколько его необходимо для выполнения очередной миссии, как правильно взлететь и как приземлиться. Просто во время собственно Акции вы подменяете пилота вертолета.

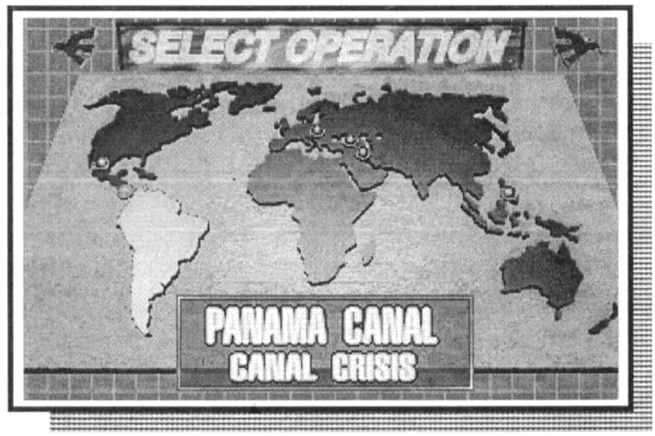
Все объекты в игре изображаются как комбинация простых геометрических фигур с наложением текстур, но, в отличие от многих игр с таким же техническим решением, здесь достигается высокая степень реализма окружающего мира при отсутствии так раздражающей в имитаторах "заторможенности".

Начало игры

После запуска игры появляется выбор из двух табличек-вариантов. В зависимости от выбора языка, сообщения радиоэфира будут произноситься либо на английском, либо на французском языке (тексты в любом случае будут на английском). Выбрав пробелом в предлагаемом меню пункт **Options**, можно будет задать уровень сложности игры (легкий, средний или тяжелый - в зависимости от этого, варьируют и скорость расходования боеприпасов для пушки, и степень повреждений, наносимых противником), полноту озвучивания (полный набор звуков, только оружие, и т. п.) и тип управления (клавиатура, клавиатура + джойстик, клавиатура + мышь).

Перебор вариантов клавишами **Left** и **Right**. Если игра уже была записана, то после выбора пункта **Load Game** появляются расположенные по кругу буквы. Нажатием пробела набирается слово и, таким образом, загружается продолжение соответствующей игры.

После выбора пункта **New Game** появляется карта Земли с нанесенными на нее местами, где придется выполнять миссии. Перебор миссий осуществляется клавишами курсора, выбор, как и далее повсюду, пробелом.



Выберите подходящую "горячую точку"

Лучше проходить миссии в предлагаемом порядке, так как дальше они становятся все тяжелее и требуют некоторого опыта при прохождении. По мере выполнения миссий будет происходить их последовательный перебор. После утвержденного выбора крупно, во весь экран, появляется карта той местности, где состоится полет. На карте, кроме условного изображения рельефа, точками голубого цвета отмечаются ThunderHawk и дружественные объекты, точками красного цвета - основные цели, подлежащие уничтожению. После короткой, но впечатляющей анимационной заставки и напутственных слов в радиоэфире наступает следующий этап - наконец-то можно попасть за штурвал боевого вертолета!

Приборная панель

Изначально предлагается вид из кабины, но иногда он мешает рассмотреть противника, и тогда клавишей **Tab** можно заменить его на другой - без деталей кабины. Следующее нажатие клавиши **Tab** приведет к тому, что на экране предстанет вид из точки, находящейся сзади и выше вертолета. Его лучше устанавливать либо при полной уверенности в собственных силах, либо - при отсутствии противника, либо - с целью насладиться зрелищем полета и маневров вертолета (но при этом враги вряд ли будут испытывать сходные чувства, так что результат такого обзора может стать фатальным).

Кроме вида местности перед вертолетом, на экране также представлено следующее: компас, экран радиолокатора, состояние текущего вооружения, часть карты местности, над которой пролетает вертолет. Квадратное окошко карты ориентировано в направлении "юг-север" (север - прямо). Для просмотра всей карты используется клавиша **Pause**, вызывающая появление карты и приостановку боевых действий. Граница боевых действий обозначается на малой карте мигающей линией. Попытка улететь за нее приводит к завершению миссии; если задание еще не выполнено, то при подлете раздастся голос, предупреждающий об этом. На этой же карте можно увидеть и врагов (красные крестики), и союзников (голубые крестики).

На экране радиолокатора показаны засеченные вертолетной системой радиолокации близко расположенные объекты - как боевые единицы, обозначаемые красными точками, так и летящие ракеты (можно обнаружить летящую ракету, приближающуюся со стороны хвоста - она будет выглядеть на экране радиолокатора точкой желтого цвета).

Компас представляет собой градуированную полоску с указанием стран света, располагающуюся в верхней части экрана. Кроме того, красной риской указывается направление на очередную цель, нанесенную на карте. Расположение этой полоски посередине говорит о том, что мы двигаемся прямо на цель.

Состояние вооружения демонстрирует табло в левой части экрана. Кроме надписи, показывающей, какое оружие используется в данный момент, цветная полоска сигнализирует, сколько этого оружия осталось: зеленый - все в порядке, желтый - ресурсы подызрасходованы, красный - критически малое количество. Переключение оружия осуществляется клавишей **"W"** или, при использовании мыши или джойстика - второй кнопкой (нажатие первой приводит к выстрелу из активного на данный момент оружия).

Управление полетом вертолета и оружием

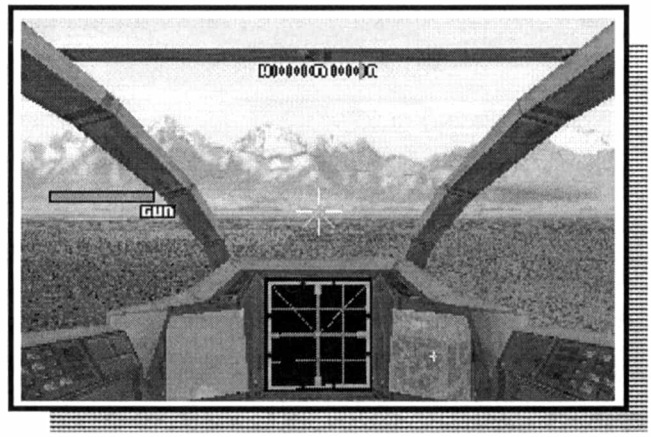
Вертолет - довольно необычная в управлении боевая машина. На нем возможен такой полет, на который не приходится рассчитывать при управлении самолетом. Вы можете зависнуть на месте, можете немедленно развернуться на 180 градусов, можете также лететь вперед хвостом (хотя скорость при этом значительно ниже обычной). Все подобные способы передвижения доступны и в данном случае.

Полет вертолета происходит при помощи основного, несущего, винта, расположенного над кабиной, и винта стабилизирующего, находящегося на хвосте. Меняя обороты основного винта, вертолет изменяет скорость подъема или спуска, стабилизирующий винт отвечает за ориентацию машины по сторонам света. Основной орган управления - штурвал. Потянув его на себя, пилот заставляет машину задрать нос и за счет основного винта лететь назад, отпустив штурвал вперед - позволяет наклониться морде вертолета, и главная тяга несет его вперед, чему способствуют и турбины. Когда штурвал отклоняется в какую-то сторону, то вертолет получает крен в соответствующую сторону и начинает поворот. Можно развернуться и с помощью стабилизирующего винта, это быстрее.

При полете обычно используется два режима передвижения, переключаемые клавишей **F5** - полуавтоматический полет и приостановка на месте.

В первом режиме нажатие клавиш движения приводит к постоянному указанному перемещению, тогда как во втором оно происходит лишь при удержании клавиш, ответственных за движение. Последний удобен для обстрела врагов, когда вероятность их ответного удара мала.

Для управления полетом удобнее всего использовать джойстик. Он наиболее соответствует настоящему штурвалу и действует таким же образом - отклонение джойстика равнозначно отклонению штурвала, и вертолет соответственно изменяет свой полет. При пользовании мышкой все точно так же - куда передвигаем мышку, туда же в настоящем вертолете отклоняется и штурвал. При использовании клавиатуры клавиши курсора эквивалентны аналогичным перемещениям штурвала. Для полета вперед применяется клавиша **Up**, назад - **Down**. Если при обычном полете необходимо изменить направление движения, то для этого лучше использовать изменение крена. Действуйте с помощью клавиш **Left** или **Right**. Так, для разворота направо по дуге большого радиуса при стремительном движении вперед необходимо придать вертолету крен вперед и направо - при использовании клавиатуры это эквивалентно одновременному нажатию клавиш курсора “вперед” и “направо” (то есть **Up** и **Right**).



Враги благоразумно попрятались

Если же вы висите на месте, или необходимо очень быстро развернуться, чтобы отреагировать на неожиданную опасность, используйте поворот корпуса. Удержание клавиши **левый Alt** в нажатом состоянии говорит о том, что задействуется стабилизирующий винт, и отклонение штурвала в сторону приведет не к боковому крену, а к повороту всем корпусом в указанном направлении. Это бывает также довольно удобно при обстреле многочисленных целей на небольшом от них расстоянии.

Для изменения высоты полета пользуйтесь клавишами **"Q"** и **"A"** - это приводит к набору высоты или ее уменьшению. В реальном вертолете вам необходимо было бы сначала изменить тягу, перейти на новую высоту, затем стабилизировать ее. В этой игре вертолет стабилизирует высоту автоматически.

Чтобы не крутиться всем корпусом для наведения оружия на цель, находящуюся чуть в стороне, можно воспользоваться клавишами **"Z"** и **"X"** - оружие отклоняется соответственно налево и направо. Обратный поворот можно выполнить таким же образом или при помощи центровки клавишей **Space**.

У вертолета имеется компьютерная система прицеливания - при обнаружении цели прямо по курсу включается система наведения оружия, выполняющая две функции - захват цели и прицеливание. Для каждого вида вооружения эта система работает с некоторыми особенностями (о них будет рассказано при описании вооружения). Иногда эта система начинает отслеживать не ту цель, которую хотелось бы уничтожить. Деактивировать этот выбор можно клавишей **"S"**. Чтобы выстрелить, задействована клавиша левый **"Ctrl"** (первая кнопка мыши и джойстика), а чтобы переключиться на другой вид оружия - клавиша **"W"** (вторая кнопка мыши или джойстика).

Эта система выполняет также функцию идентификации - после захвата объекта под прицелом может появиться надпись **primary** - это означает, что данная цель относится к группе основных, без уничтожения которых задание не будет завершено. Если же бортовой компьютер определяет цель как **friendly** - значит, ее ни в коем случае нельзя уничтожать самому, и нельзя позволить сделать это противнику.

Можно также частично задействовать бортовой компьютер для управления полетом при наличии цели в пределах зоны видимости. Для этого употребляются клавиши **"F3"** и **"F4"**. Переключение их приводит к тому, что после захвата компьютером объекта либо вертолет поворачивается к нему автоматически, либо это почетное право предоставляется пилоту.

Вооружение

GUN - автоматическая пушка. Без сомнения, один из лучших видов вооружения, имеющихся на борту вертолета. Высокая убойная сила, большая загрузка боеприпасами; расположена под кабиной. Недостаток: необходимость ручного прицеливания при выходе из строя компьютерной бортовой системы наведения. Если же бортовой компьютер включен и поймал цель, то это заметно по появившемуся на экране красному квадрату.

Загружается новая бойня

MISL - самонаводящиеся ракеты. Очень мощное вооружение с системой наведения на цель. Обычно хватает одной ракеты для уничтожения противника с броней средней мощности; максимальная загрузка - 16 ракет; подвешены по бокам корпуса, выстреливаются попеременно слева и справа; при использовании необходимо следить, чтобы на линии полета ракеты "вертолет-цель" не было препятствий типа деревьев, скал, холмов и пр.; лучше не применять против быстро перемещающихся целей на коротких дистанциях, т. к. при этом низка вероятность попадания. Недостаток: малая загрузка в боекомплект. Для выстрела необходимо, чтобы бортовой компьютер поймал цель (зеленый квадратик на экране), и чтобы он ввел данные в ракету (второй зеленый квадратик на экране совмещается с первым - появившийся красный многоугольник говорит о том, что можно произвести выстрел). Время между моментом захвата и прицеливанием может достигать двух секунд.

RKTS - реактивные снаряды (класс "воздух-земля"). Малая мощность, выпускаются по две штуки, максимальная загрузка - 48 штук, системой наведения не обладают, их рекомендуется применять для уничтожения легко вооруженных и слабо защищенных наземных целей (возможно, и не только наземных) с броней средней мощности. Максимальная загрузка - 16 ракет; подвешены по бокам корпуса, выстреливаются попеременно слева и справа. В одном залпе может выстреливаться до 8 ракет. Достоинства: высокая скорострельность и большая, чем у пушки, поражающая сила. Недостаток: всего лишь немногим мощнее пушки. Если на экране появился красный квадратик - значит, бортовой компьютер определил, что ракеты попадут туда.

BOMB - бомбы. Применяются для уничтожения наземных объектов, системой наведения не обладают, большая поражающая сила. Подвешены под корпусом. В залпе сбрасывается по две штуки.

R.C.S. - бомбы типа 2. Подвешены под корпусом, применяются, в частности, для разрушения дорог и взлетных полос аэродрома. Системы наведения нет.

ASHP - противокорабельные ракеты. Самонаводящиеся ракеты, используемые для уничтожения кораблей противника, наиболее оптимально их применение против больших кораблей. Подвешены по бокам корпуса, выстреливаются попеременно с левой и правой подвесок. Недостаток: малое количество. Достоинство: наиболее эффективное оружие против кораблей. Система наведения такая же, как и у самонаводящихся ракет.

Наземные противники

Зенитные танки - мобильны; по воздушным целям огонь ведут из зенитного пулемета небольшой силы; хорошо уничтожаются с помощью любого вида вертолетного вооружения; могут встречаться в любой точке, но часто используются для защиты важных наземных объектов; опасность - средняя.

Тяжелые танки - мобильны; вооружение - пушка; используются для обстрела наземных целей, для вертолета не опасны.

Передвижные ракетные установки - мобильны; вооружение - самонаводящиеся ракеты класса "земля-воздух"; лучше всего уничтожаются на расстоянии самонаводящимися ракетами, очень опасны.

Стационарные ракетные установки - вооружение - самонаводящиеся ракеты класса "земля-воздух"; уничтожать лучше на расстоянии самонаводящимися ракетами, степень опасности - велика.

Грузовики - высокая мобильность, брони не имеют, вооружения нет, используются для перевозки боеприпасов и живой (если это дело оставить без вмешательства) силы; неопасны.

Бронемашины - высокая мобильность, средняя броня, вооружения нет, неопасны.

Пехота - в разряд пехоты "переходят" солдаты, находившиеся ранее в бронетехнике и пытающиеся скрыться куда-нибудь подальше после ее уничтожения. Опасности не представляют, но при уничтожении издают неплохие рычаще-стонущие звуки.

Цели на воде

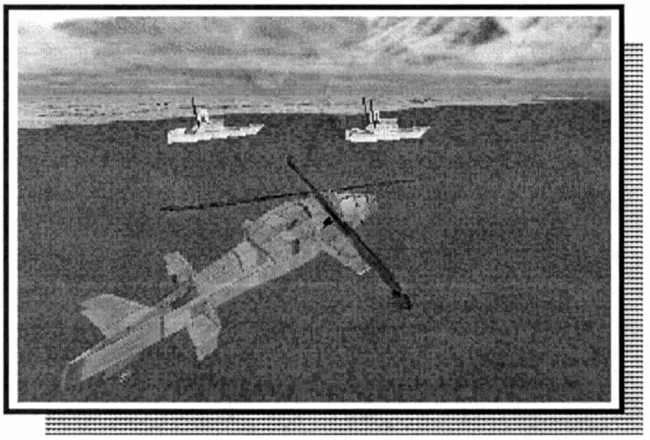
Мины - используются для преграждения прохода по водным пространствам; брони не имеют, легко уничтожаются из пушки.

Катера - слабая броня, вооружены пулеметами, уничтожаются довольно легко, опасность - средняя.

Малые корабли - сильные броня и зенитное вооружение, опасность - высокая.

Средние корабли - мощная броня, вооружение - две скорострельные пушки и ракетная установка; по возможности подлежат уничтожению в первую очередь, опасность - очень высокая.

Большие корабли - мощная броня, вооружение - пушки, зенитные и ракетные установки, максимально опасны, вследствие этого, по возможности также подлежат уничтожению в первую очередь. Приближаться к ним не рекомендуется.



Катера плывут навстречу смерти

Тяжелые большие корабли - мощная броня, полдесятка пушек и зениток, три ракетных установки; из всех противников наиболее опасны, окружены вспомогательными кораблями и авиацией, в реки, как правило, не заходят. Ввиду их исключительной опасности, должны быть уничтожены в самую первую очередь (сначала желательно подавить их ракетные установки).

Наземные объекты

Железнодорожные составы - мобильны; вооружения не имеют, но защищены многочисленными объектами, базирующимися неподалеку, опасность - отсутствует.

Ангары и производственные строения - вооружения не имеют, но окружены многочисленными огневыми точками; лучше всего уничтожать бомбами, опасность - отсутствует.

Топливные цистерны - вооружения не имеют, но окружены многочисленными огневыми точками; легко уничтожаются автоматической пушкой, опасность - отсутствует.

Мосты - как правило, защищены пулеметными вышками и другими силами наземного и водного базирования; уничтожаются бомбами, опасность - отсутствует.

Радиовышки - вооружения и брони нет, легко уничтожаются из автоматической пушки; как правило, рядом находятся пулеметные вышки и мобильная бронетехника. Опасность отсутствует.

Бункер и бункер управления радиовышками - вооружения нет, броня слабая, опасность - отсутствует.

Пулеметные вышки - в основном используются для защиты важных наземных объектов; вооружены пулеметами; легко уничтожаются из автоматической пушки, опасность - малая.

Артиллерийские установки и бронированные пушки - немобильны; используются для обстрела наземных и водных целей; легко уничтожаются автоматической пушкой; как правило, возле них базируются войска защиты из танков и передвижных ракетных установок. Обладают большой дальностью стрельбы, опасность для вертолета - отсутствует.

Портовые краны - используются в портах, брони и вооружения не имеют.

Рабочие домики - наблюдаются в портах и на заводах, брони и вооружения не имеют.

Воздушные цели

Легкие вертолеты - высокая мобильность; вооружены пулеметами; слабая броня; уничтожаются довольно легко, опасность - небольшая.

Тяжелые вертолеты - средняя мобильность; вооружены пушками; сильная броня, для их уничтожения одной ракеты бывает недостаточно, лучше использовать автоматическую пушку. Спереди и с боков - очень мощная броня, сзади - слабее, поэтому их лучше расстреливать со стороны хвоста во время взлета с аэродрома, когда они еще не начали стрельбу, опасность - высокая.

Легкие самолеты - высокая мобильность, слабая броня, вооружение - пулемет, для уничтожения лучше использовать самонаводящиеся ракеты или, если они летят прямо в лоб - автоматическую пушку; опасность - малая.

Небо для врагов уменьшилось до размеров вашего вертолета

Реактивные самолеты - высокая скорость, мощная броня, вооружение - пушка, целесообразнее уничтожать на расстоянии самонаводящимися ракетами, опасность-средняя.

Транспортные самолеты - сильная броня, средняя мобильность, вооружены пулеметом, после подавления пулеметной точки рекомендуется использовать самонаводящиеся ракеты и автоматическую пушку, опасность - небольшая.

Миссии

Порядок выполнения миссий

Пилоту дается право не выполнить три задания, после чего его воинская карьера заканчивается. Понять, что задание полностью выполнено, можно при появлении под строкой компаса надписи **Mission Complete** (белого цвета) и аналогичного сообщения в радиоэфире. Если же появилась красная надпись **Mission Failed** -значит, задание не выполнено.

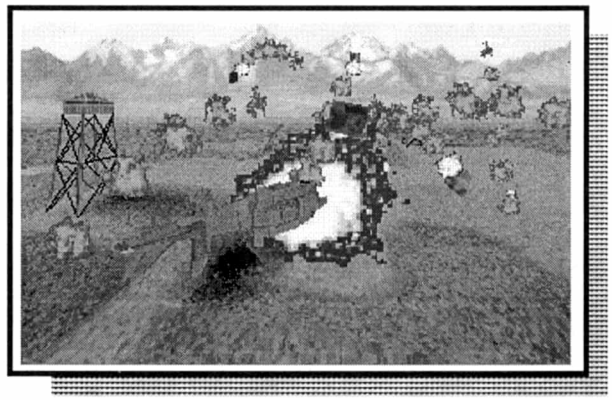
После завершения полета на экран выводятся итоги - проценты уничтожения целей воздушных, наземных и основных, указанных в задании. Не исключено, что за успешно выполненное задание и дополнительно уничтоженные цели могут наградить. Если ваши с вертолетом повреждения были довольно сильны, то не открутиться от награждения "Пурпурной Звездой". В случае же невыполнения ответственного задания появится соответствующая позорная отметка в виде перечеркнутого вертолетика.

После выполнения задания дается возможность записать игру и защитить ее паролем от несанкционированного дальнейшего прохождения. Записать можно три игры. В строчке, характеризующей записанную игру, находится введенное название и последнее пройденное задание. Например, **"Victory ! 2.4 Easy"** - игра с названием "Victory !", последнее выполненное задание 4 в миссии 2, уровень сложности - простой. Далее приводится описание наиболее интересных эпизодов предстоящей работы. Оно содержит следующую информацию: задание (номер миссии, номер задания), имеющееся вооружение, краткое описание местности, содержание задания, перечень основных противников и предлагаемый вариант выполнения задания.

Миссия 1: S. Amerika. Arms Running

Задание 1.1

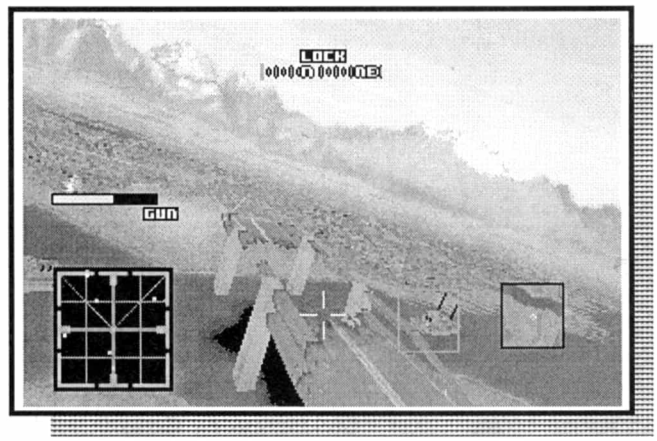
Вооружение - GUN, 16 MISL, 2 R.C.S., 20 RCKT.
Местность - слабо холмистая, рек нет, деревьев мало.
Цель - уничтожение точек радиоуправления полетами (радиобункер и антенны) и повреждение взлетной полосы аэродрома.
Противники - боевая авиация, наземные мобильные огневые средства, пулеметные вышки.
Рекомендации - подлетать к целям на малой высоте, уничтожить пушками "радиообъекты", для взлетной полосы - R.C.S., вертолеты и самолеты - расстреливать, пока они не поднялись в воздух.



Под винтом вертолета о чем-то поет багровое море огня ...

Задание 1.2

Вооружение - GUN, 16 MISL, 48 RCKT.
Местность - слабо холмистая, две реки.
Противники - танки, передвижные ракетные установки, на значительном удалении от базы - артиллерийские установки, два тяжелых вертолета.
Цель - необходимо защитить военную базу от разрушения ее наступающим противником.
Рекомендации - быстро уничтожить близкие цели и после этого подавить артустановки.



Все уже уничтожено - можно лететь на базу

Задание 1.3

Вооружение - GUN, 4 BOMB, 16 MISL, 20 RCKT.
Местность - лесистая, небольшие горы.
Противники - вертолеты, большое количество зенитных танков.
Цель - уничтожить транспортные колонны, пока они не вышли за пределы зоны действий.
Рекомендации - уничтожить самую удаленную колонну, по пути взорвав бомбами мосты (впоследствии это повлечет за собой уничтожение колонны).

Задание 1.4

Вооружение - GUN, 4 BOMB, 12 MISL, 20 RCKT.
Местность - слабо холмистая, 2 реки, лесов мало.
Противники - зенитные танки, легкие вертолеты, передвижные ракетные установки, корабль среднего класса.
Цель - уничтожить отдельно стоящий ангар, цистерны, главное здание и рабочие лаборатории на военном химическом заводе.
Рекомендации - бомбами уничтожать большие здания, из пушки расстрелять цистерны и лаборатории.

Миссия 2: S. Amerika. Stealth Down

Задание 2.1

Вооружение - GUN, 16 MISL, 48 RCKT.
Местность - ночная, холмистая, леса, река.
Противники - зенитные танки, передвижные ракетные установки.
Цель - уничтожить три военных транспортных колонны.
Рекомендации - начинать уничтожение с самой дальней колонны.

Задание 2.2

Вооружение - GUN, 16 MISL, 48 RCKT.
Местность - ночная, слабо холмистая.
Противники - все виды мобильных наземных видов вооружения, пулеметные вышки, вертолеты, катера.
Цель - уничтожить железнодорожный состав.
Рекомендации - лететь вдоль реки до железнодорожных путей, затем - долететь над ними до состава и расстрелять его из пушки.

Задание 2.3

Вооружение - GUN, 16 MISL, 48 RCKT.
Местность - ночная, холмов и лесов - мало.
Противники - различные наземные огневые точки, легкие и тяжелые вертолеты.
Цель - уничтожить тяжелый транспортный самолет, взлетающий с аэродрома.
Рекомендации - не тратя боеприпасы на вторичные цели, лететь на аэродром и ракетами расстрелять самолет.

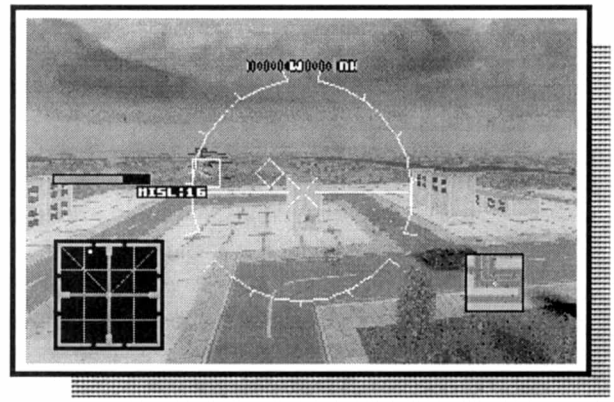
Миссия 3: Panama Canal. Canal Crisis

Задание 3.1

Вооружение - GUN, 16 MISL, 48 RCKT.
Местность - Панамский канал, окружен высокими горами.
Противники - передвижные ракетные установки, артиллерия, тяжелые вертолеты.
Цель - не дать уничтожить группу из пяти мирных судов, идущих по каналу.
Рекомендации - быстрее уничтожать артиллерию, находящуюся на пути судов.

Задание 3.2

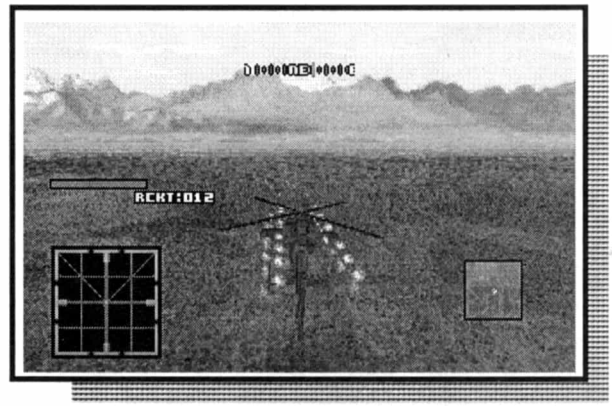
Вооружение - GUN, 16 MISL, 48 RCKT.
Местность - Панамский канал, окружен высокими горами.
Противники - минные поля, тяжелые вертолеты, мобильные ракетные и зенитные установки.
Цель - провести суда по Панамскому каналу.
Рекомендации - сначала из пушки расстрелять минные заграждения, затем - уничтожать другие цели.



Замерла цель в рамке прицела,
Пилот вертолета занялся делом

Задание 3.3

Вооружение - GUN, 4 BOMB, 12 MISL, 20 RCKT.
Местность - Панамский канал, окружен высокими горами.
Противники - ракетные установки, пулеметные вышки, тяжелые вертолеты.
Цель - уничтожить портовые сооружения.
Рекомендации - сразу лететь в порт и громить его.



Задание выполнено

Миссия 4: S. Amerika. Recapture Town

Задание 4.1

Вооружение - GUN, 16 MISL, 48 RCKT.
Местность - слабо холмистая, лесистая, река.
Противники - большое количество передвижных ракетных установок, тяжелые вертолеты.
Цель - уничтожить три точки радионаблюдения.
Рекомендации - из пушки расстреливать антенны и бункера, остальные цели уничтожать ракетами.

Задание 4.2

Вооружение - GUN, 4 BOMB, 12 MISL, 20 RCKT.
Местность - слабо холмистая, лесистая, река.
Противники - танки, ракетные установки, катера.
Цель - уничтожить три колонны техники и мост.
Рекомендации - летя над дорогой, догнать самую правую колонну, расстрелять ее, затем бомбой взорвать мост.

Задание 4.3

Вооружение - GUN, 16 MISL, 48 RCKT.
Местность - слабо холмистая, река.
Противники - вертолеты, мобильные огневые средства.
Цель - уничтожить расположившуюся в городке группу бронетехники.
Рекомендации - расстреливать цели, мало обращая внимания на второстепенные.

Миссия 5: Eastern Europe. Escort Convoi

Задание 5.1

Вооружение - GUN, 16 MISL, 48 RCKT.
Местность - леса, очень высокие горы.
Противники - артиллерия, тяжелые танки.
Цель - проводить колонну транспорта по территории.
Рекомендации - в первую очередь, уничтожать близкие к колонне цели.

Задание 5.2

Вооружение - GUN, 16 MISL, 48 RCKT.
Местность - леса, высокие горы.
Противники - тяжелые вертолеты и защищающие аэродромы мобильные и стационарные огневые точки.
Цель - провести через зону колонну транспорта.
Рекомендации - подавлять дальнобойные пушки, танки, как можно скорее уничтожить средства радиосвязи.

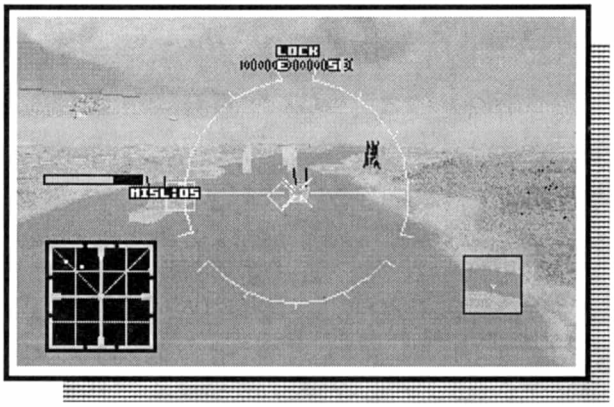
Миссия 6: Middle East. Recapture Territory

Задание 6.1

Вооружение - GUN, 16 MISL, 48 RCKT.
Местность - пустыня, высокие горы.
Противники - мобильные огневые средства.
Цель - долететь до другой своей базы через занятую врагом территорию.
Рекомендации - при полете максимально использовать огневую мощь своего вертолета.

Задание 6.2

Вооружение - GUN, 16 MISL, 48 RCKT.
Местность - пустыня, горы.
Противники - различные мобильные и стационарные огневые точки, тяжелые вертолеты.
Цель - зачистить территорию.
Рекомендации - стараться лавировать, чтобы не попадаться под обстрел.



Не спи - пора нажимать на гашетку

Миссия 7: Middle East. Oil Dispute

Задание 7.1

Вооружение - GUN, 4 ASHP, 12 MISL, 20 RCKT.
Местность - море.
Противники - корабли всех типов.
Цель - полностью уничтожить вражескую флотилию.
Рекомендации - расстреливая на скорости корабли из пушки, использовать ракеты против больших кораблей; в первую очередь, уничтожить удаленный большой тяжелый корабль, затем - несколько больших кораблей и сопровождающие их вертолеты (остальные цели не столь опасны).

Задание 7.2

Вооружение - GUN, 16 MISL, 48 RCKT.
Местность - ровная пустыня.
Противники - пулеметные вышки, бронетехника, тяжелые вертолеты.
Цель - уничтожить укрепрайон и его основные точки: тяжелые танки, артиллерийские установки, бункеры и точки радиослежения.
Рекомендации - огнем из пушки ликвидировать основные цели, подавляя ракетами передвижные ракетные установки и на взлете - тяжелые вертолеты.

Задание 7.3

Вооружение - GUN, 2 R.C.S, 12 MISL, 20 RCKT.
Местность - ровная пустыня.
Противники - наземная бронетехника и авиация.
Цель - уничтожить бронетехнику в военном городке и взлетную полосу на аэродроме.
Рекомендации - прежде всего, огнем из автоматической пушки ликвидировать бронетехнику (ракетные установки в первую очередь), на аэродроме расстрелять авиацию, находящуюся пока еще на земле, после чего сбросить на взлетную полосу R.C.S.

Задание 7.4

Вооружение - GUN, 16 MISL, 48 RCKT.
Местность - пустыня.
Противники - группы бронетехники, тяжелые вертолеты.
Цель - уничтожить бронетехнику, атакующую станции добычи и переработки нефти.
Рекомендации - уничтожать цели из автоматической пушки (начиная с самых ближних), вертолеты подавлять на взлете.

Миссия 8: S. Cine. Piracy

Задание 8.1

Вооружение - GUN, 4 ASHP, 12 MISL, 20 RCKT.
Местность - залив в окружении лесистых островов.
Противники - стационарные огневые точки на островах, корабли всех типов в заливе, тяжелый вертолет.
Цель - уничтожить пиратскую флотилию, захватившую мирное судно.
Рекомендации - на скорости расстреливать корабли, ракеты использовать против самых мощных кораблей.

Задание 8.2

Вооружение - GUN, 4 BOMB, 12 MISL, 20 RCKT.
Местность - остров.
Противники - пушки, тяжелые вертолеты, средние корабли.
Цель- уничтожить пиратскую базу на острове.
Рекомендации - из пушки уничтожать наземные цели, бомбу использовать для разрушения строения.

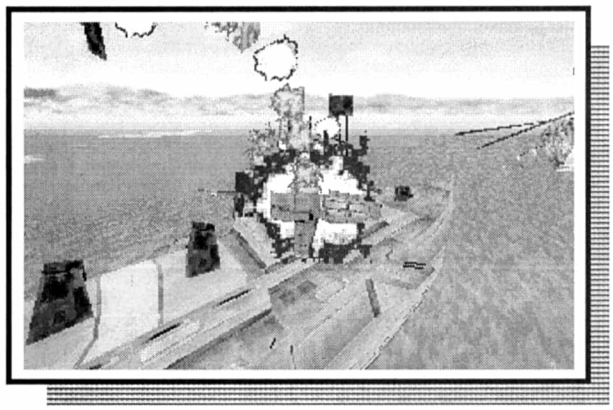
Задание 8.3

Вооружение - GUN, 4 BOMB, 12 MISL, 20 RCKT.
Местность - остров.
Противники - пушки, тяжелые вертолеты, средние корабли.
Цель - уничтожить пиратскую базу на острове, где находится захваченный гражданский корабль.
Рекомендации - из пушки ликвидировать наземные цели, бомбу использовать для разрушения строения.

Полезные советы

1. Следует избегать налетать на объекты типа деревьев - вертолету наносится повреждение (правда, дерево при этом уничтожается). Повреждения, причиняемые вертолету, нигде не отображаются, но в конце концов может наступить критический момент, когда вместо полета придется наблюдать красочное зрелище взрывающегося вертолета.
2. Изменяя высоту и направление полета, можно увернуться как от деревьев, так и от летящих ракет.
3. Старайтесь уничтожать в первую очередь главные цели, помечаемые как Primary, а остальные - только в том случае, если они угрожают выполнению основного задания или безопасности вертолета.

4. Старайтесь использовать рельеф местности при полете, уклоняясь или скрываясь от летящих снарядов.
5. Видя мост, не пытайтесь повторить чкаловский трюк - пролететь под ним. Ничего не получится - игра не называется "Самолет Чкалова".
6. Особо опасные цели по возможности лучше расстреливать со значительной дистанции.
7. Безопаснее всего постоянно двигаться, не останавливаясь на месте и меняя курс полета - это позволит уцелеть, если начнется обстрел.



Веселый праздник смерти в самом разгаре

8. Для целей со средней броней используйте пушку, приберегая остальные боеприпасы для более ответственных целей.
9. Подлетая к вражеским аэродромам, следует уничтожать вертолеты и самолеты, находящиеся на поле, до того, как они взлетят, а если этого избежать не удалось - то расстреливать их, целясь в слабо защищенную хвостовую часть с большей высоты.
10. Старайтесь не подлетать к границе карты - не исключено, что второй пилот подумает, что пора улетать (и перехватит управление), на чем выполнение миссии закончится.
11. Следите, чтобы на линии "вертолетное оружие - цель" не было деталей местности (холмов, деревьев, зданий), иначе цель может быть и не поражена.
12. Если хочется набрать побольше очков и в конечном итоге получить заслуженную награду - ликвидируйте не только основные цели, но и всех остальных врагов.
13. Набирайте очки уничтожением вторичных целей, только выполнив главное задание полета.
14. Для маломощных компьютеров можно посоветовать убрать фон на горизонте клавишей **"F2"** или уменьшить детализацию объектов клавишей **"F1"** (ими же можно восстановить исходное состояние). Для изменения детализации изображения поверхности используйте клавиши **"F9"** и **"F10"**.
15. Не забывайте на малой карте местности отслеживать появление основных целей (они обозначаются красными крестиками).
16. При движении вперед вертолет наклоняет носовую часть вперед (вместе с пушкой). Варьируя при этом высоту полета, можно удерживать огонь по цели на разном расстоянии - подлетая, снижать высоту таким образом, что противник будет находиться под обстрелом до полного уничтожения.
17. Хотя обозначения повреждений и нет, ухудшение работы пушки говорит о том, что они уже существуют.
18. Если слышен отзвук рикошета - значит, чей-то выстрел по вашей машине увенчался успехом.
19. При уничтожении больших и очень больших целей сперва надо расстрелять их огневые точки - лишение противника их поддержки делает его беззащитным. Лишь после этого цель возможно полностью уничтожить.

Карта клавиш

Управление Вооружением

левый Ctrl - произвести выстрел

W - перебрать имеющееся вооружение

F3 - включить систему поворота на обнаруженную цель

F3 - отключить систему поворота на обнаруженную цель

Z, X, Space - отклонение оружия в стороны и центровка

Управление качеством изображения

F1 - качество изображения объектов

F2 - фон на горизонте убрать/оставить

F9 - упростить изображение поверхности

F10 - улучшить изображение поверхности

Управление движением

↑ - лететь вперед (крен вперед)

↓ - лететь назад (крен назад)

← - лететь боком налево (крен налево)

→ - лететь боком направо (крен направо)

левый Alt+← - быстрый поворот налево (всем корпусом)

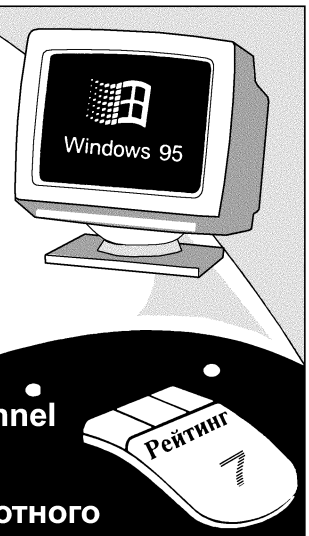
левый Alt+→ - быстрый поворот направо (всем корпусом)

Q - взлететь вверх

A - опуститься вниз

F5 - бортовая система контроля полета (включить/отключить)

Savage
Дикий зверь



Год выпуска	1996
Распространитель	Discovery Channel
Разработчик	Viridis
Категория	Имитатор животного

Минимальные условия	486 DX-66, 8 MB
Оптимальные условия	Pentium-120, 16 MB, FAST VIDEO
Графика	Lo Res, Hi Res
Размер	1 CD, RIP 95 MB, ZIP 61 MB
Играем вместе	—
Управление	

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС

ИСПОЛНЕНИЕ

ГРАФИКА	7
ЗВУК	9
ИНТЕРФЕЙС	9
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	8
СЮЖЕТ/КОНЦЕПЦИЯ	8

Общая оценка **7**

Так и хочется начать описание этой замечательной игры с риторического вопроса: “А вам не хотелось бы примерить львиную шкуру?”. Ответ на такой вопрос вполне очевиден. В первом томе нашей энциклопедии мы рассказали вам о Lion - симуляторе льва. Если вам понравилась роль Царя зверей, то, несомненно, понравится и Savage - новая игра, которая предоставит вам возможность снова взять на себя полюбившуюся роль.

Симуляторы животных - очень молодой жанр, в отличие от авиационных, космических, экономических и всех прочих мыслимых симуляторов, появились они совсем недавно - в 1994 году. Этот год, безусловно, войдет в историю компьютерных игр в связи с появлением Wolf - симулятора волка, выпущенного фирмой Sanctuary Woods. Эта фирма не остановилась на достигнутом и годом позже выпустила Lion - симулятор льва. Но затем Sanctuary Woods, очевидно, посчитала эту тему исчерпанной и решила больше не заниматься компьютерными играми, а выпускать обучающие программы для детей. Неужели Wolf и Lion станут первыми и последними представителями этого столь интересного жанра?

К счастью, этого не произошло: Savage - новое пополнение в пока что крайне немногочисленном семействе симуляторов животных. Перед вами прямой потомок игр - патриархов жанра, но, тем не менее, Savage не просто слепо копирует своих предшественников, но, скорее, развивает их лучшие стороны. Чего так не хватало в играх Sanctuary Woods? Правильно - эффекта присутствия. Вы хоть и руководили всеми действиями хищного зверя, но все равно наблюдали за ним со стороны (если быть более точным, за волками и львами вы наблюдали приблизительно с высоты сосны или баобаба). Savage даст вам возможность лучше вжиться в роль властелина саванн - графика в этой игре полностью трехмерная, не “вид из глаз”, правда (симулятор “вид из глаз” льва будет отличаться от такового негра, ползущего по-пластунски по саванне, разве что наличием посреди экрана фрагмента львиной морды), но все равно вы сможете наблюдать за полюбившимся зверем с куда более близкого расстояния - кажется, стоит протянуть руку сквозь монитор, и ты сможешь схватить героя игры за хвост. Впрочем, ракурс при желании можно и изменить - если хотите, наблюдайте за львиной жизнью с высоты вертолета, летящего над саванной.

В описании Lion мы очень подробно рассказывали о том, кто такие львы, и где они живут. Но если вы по каким-то причинам не приобрели первый том энциклопедии, или описание Lion вас не заинтересовало, а о львах вы знаете лишь то, что они большие и хищные, и живут в Африке, вкратце повторим наш рассказ.

Львы - самые сильные сухопутные хищные млекопитающие, размерами их превосходят только белые медведи, живущие в Заполярье. Но вот силе удара лапой львы ничуть не уступают этим косолапым громадинам. Никто еще на заставлял сражаться между собой льва и белого медведя, но если бы я был свидетелем подобного поединка, я бы поставил на льва.

Некогда львы жили буквально во всех уголках земного шара (за исключением лишь тех из них, где не редкость встретить белого медведя). В Европе в ледниковый период нашими далекими предками лакомились громадные пещерные львы, их отдаленные потомки погибали на аренах древнеримских цирков.

Не так давно, еще в шестидесятые годы, львы водились в Индии, обитали они и в пустынях Северной Африки. Ныне эти животные сохранились лишь на юге африканского континента, в просторных заповедниках и национальных парках Кении и Южной Африки

(вы, кстати, знаете, что имя главного героя знаменитого диснеевского мультфильма "Король-Лев" - Симба - на языке суахили, на котором говорят в Кении, означает "лев", из этого же языка взяты имена и практически всех остальных героев этого мультфильма). Вне этих заповедников львы безжалостно истребляются. Льву не объяснишь, что такое граница заповедника. А если бы львы все-таки понимали человеческую речь, и вы попытались бы объяснить им, почему какого-то жирафа на территории заповедника убивать можно, а вот корову, принадлежащую фермеру, нельзя, то лев, подобно знаменитому герою Арнольда Шварцнеггера, недоуменно спросил бы: "А почему нельзя убивать?". Но и на территории заповедников львам не гарантирована безопасность - например, в Кению часто вторгаются банды браконьеров из Сомали. Сомалийские браконьеры имеют обыкновение не только незаконно убивать животных, но и сжигать деревни и вступать в схватки с регулярной армией Кении.

Среди сотрудников заповедников порой находятся такие замечательные люди, как, например, Джой Адамсон или Гаррет Патерсон - люди, воспитывавшие львят в естественных условиях и ставшие чуть ли не полноправными членами львиных стай - прайдов.

Основная среда обитания львов - саванны - безбрежные равнины, покрытые густой травой. Обилие травы, естественно, привлекает многочисленные стада травоядных, которые и становятся законной добычей львов - уж чего-чего, а смерть от голода владыкам саванн не грозит.

Львы практически никогда не живут в одиночку, они образуют стаи - прайды (от английского pride - гордость), состоящие из двух-трех львов и приблизительно десятка львиц. Охотой, как правило, занимаются львицы. Ну, а львы в основном заняты междоусобными разборками - каждый прайд владеет определенной территорией, и вторгаться на нее чужакам (имеются в виду львы, не принадлежащие к прайду) не рекомендуется - опасно для здоровья. Молодых львов, уже научившихся охотиться, обычно изгоняют из прайда взрослые, опасаясь конкурентов. Набравшись сил и опыта, молодежь, как правило, вторгается во владения другого прайда (иногда и своей родной стаи) и в жестокой схватке пытается одолеть вожака. Если попытка оказалась успешной, прайд обретает новых лидеров (так что сюжет того же "Короля-льва", можно сказать, взят из реальной жизни).

Других крупных кошек, например, леопардов, львы почему-то не переносят и при встрече просто-напросто убивают. Причем не для того, чтобы утолить голод, а просто так, чтобы под ногами не путались (подобный поединок красочно описан у Гаррета Патерсона). Такая бурная жизнь, состоящая из череды жарких схваток, как правило, способствует тому, что среди львов действительно выживают сильнейшие.

Во время охоты львы в основном используют присущую всем кошачьим способность развивать огромную скорость бега на непродолжительное время. Буквально десять секунд лев или львица могут мчаться со скоростью, вполне сопоставимой со скоростью автомобиля. Этих секунд более чем достаточно для того, чтобы догнать напуганную добычу, прыгнуть и впиться клыками ей в глотку. Вопреки широко распространенному заблуждению, львы не перекусывают жертве хребет, а душат ее.

Сохранились воспоминания людей, в буквальном смысле этого слова побывавших в львиной пасти и благополучно переживших эти неприятные мгновения - например, известный исследователь Африки Ливингстон рассказывает в своих мемуарах, как лев впился клыками в его плечо и потащил для дальнейшего пожирания. В эти минуты человек не чувствовал ни страха, ни боли, а только оцепенение - его как будто парализовало.

Логично было бы предположить, что то же самое чувствуют и менее знаменитые жертвы львов - безымянные газели, антилопы и т. п. На людей, кстати, львы нападают лишь в том случае, когда сам человек приложит максимум усилий к тому, чтобы подобное событие произошло - щелкнет льва по носу или пнет ногой львенка в присутствии родителей. Но если лев по каким-либо причинам все же стал людоедом, он научит охотиться на людей и свое потомство. А такая совершенная машина убийства, как лев, может создать людям массу проблем.

Если вы хотите побольше узнать о львиной жизни, настоятельно рекомендуем вам почитать Джой Адамсон и Гаррета Патерсона. Ну, а если вы сами хотите почувствовать себя львом, самое время поиграть в SAVAGE.

Основное меню (Main Menu)

New Game - начать новую игру.
Load Game - загрузить сохраненную игру.
Set Difficulty - выбрать уровень сложности. Уровней сложности может быть три.
Beginner - если вы считаете себя львом-новичком, этот уровень как раз для вас.
Intermediate - уровень для тех, кто считает себя более опытным львом.
Advanced - уровень сложности для профессионалов.
Preferences - здесь вы сумеете выбрать графические параметры игры - размер экрана, разрешение. Конечно, вы можете играть и в разрешении **320x200**, но тогда она вряд ли произведет на вас сильное впечатление. Правда, более высокое разрешение вполне может сказаться даже на сильных машинах.
Exit - если вам наскучил мир жарких саванн, можете смело выходить из игры.
Save - записаться, сохранить текущее состояние игры.
Resume Game - вернуться к своим львиным делам, если вы вошли в **MAIN MENU** во время игры.
Configurate Joystick - расставить клавиши джойстика.
High Score - посмотреть львиные достижения других игроков, выраженные в числе заработанных очков. Постарайтесь занять верхнюю строчку таблицы.
Keyboard Layout - здесь вы сможете ознакомиться с основными управляющими клавишами. Как вы легко заметите, много клавиатурных команд перекочевало сюда из Lion'a.

↑, ↓, ←, → - движение вперед, назад, влево, вправо. Если вы нажмете два раза "Вперед", лев прыгнет.

Левый Shift - **accelerate** - ускорение скорости движения. С неторопливого шага вы можете перейти на стремительный бег.

Левый Ctrl - **slow** - замедлить движение. Если добыча настигнута и убита, куда спешить?

E - **eat** - пожирание добычи. Поскольку мы наблюдаем героя игры со спины, мы не можем видеть развороченных внутренностей жертвы (подобные подробности заинтересовали бы игроков с весьма специфическими вкусами). Но процесс утоления голода сопровождается великолепным звуковым оформлением, благодаря которому совсем нетрудно представить, как именно львы пожирают добычу.

D - **drink** - пить - при помощи этой команды вы можете утолить львиную жажду. На всякий случай напоминаем, что эта команда действуют лишь при наличии водоема, из которого можно пить.

S - **sniff** - нюхать - жизненно важное действие на охоте. Стоит вам нажать на эту клавишу, и на экране появятся таблички с надписями и стрелочки, показывающие, что именно вы унюхали. Это действие очень помогает, когда добыча спряталась в зарослях, и увидеть ее невозможно. Да и вообще, львы способны учуять добычу на очень даже приличном расстоянии.

M - **mark** - пометить территорию, или, проще говоря, справить малую нужду. Напоминаем: для того, чтобы было, чем метить территорию, нужно предварительно попить.

R - **roar** - рычать - львы рычат очень впечатляюще. Чтобы порычать вдоволь, лев обычно встает, набирает в легкие побольше воздуха и закатывает целую симфонию. Но львиный рык - не просто красивое сотрясение воздуха, он несет большую информационную нагрузку, чаще всего приблизительно такую: "Это мои охотничьи угодья! Посторонним вход воспрещен! Опасно для жизни! Не подходи - убью!".

Z - **special** - спецприем, необходимый при атаке и убивании добычи.

Индикаторы Состояния

Как легко догадаться, из нижней части экрана вы сможете почерпнуть информацию о герое игры. Информации не так уж и много: красный и синий столбик - индикаторы голода и жажды. Львиная морда в центре экрана - индикатор здоровья. По мере того, как здоровье станет убывать, лев будет выглядеть все менее и менее привлекательно, ну, а когда вы умрете, изображение в центре экрана станет изображением мертвого льва. Всеми силами старайтесь избежать этого печального зрелища.

Несколько полезных светов

Почаще пользуйтесь своем обнонянием (nose) - оно у львов развито куда лучше, чем зрение. При помощи этой возможности вы сможете выслеживать добычу, которая пытается скрыться в зарослях или за камнями (сквозь камни не способны видеть ни львы, ни люди).

Старайтесь держаться поближе к воде - если у вас нет возможности утолить голод, то хотя бы с утолением жажды не будет никаких проблем.

На первых миссиях (когда вы еще маленький львенок) вы можете утолить жажду, попив материнского молока - для этого необходимо найти львицу, приблизиться к ней и нажать соответствующую команду (drink). К тому же, когда вы рядом с родителями, вам не грозят никакие опасности.

Старайтесь избегать пчелиных роев - пчелы очень больно жалят, и если здоровья у вас маловато - столкновение с очередным роем этих насекомых может стать для вас фатальным.

Преследуя мелкую добычу (разного рода грызунов), имеющую обыкновение прятаться за камнями и в зарослях, почаще увеличивайте масштаб - с высоты птичьего полета выследить добычу гораздо легче (к сожалению, настоящие львы не имеют такой возможности, ею наделены лишь мифические грифоны).

Если у вас есть возможность, постарайтесь насытиться мелкой добычей, а не бросаться на буйволов и прочих крупных травоядных - они умеют постоять за себя. Охота за мелкими грызунами займет больше времени, зато целее будете.

Стратегические игры 9

Red Alert 26
Управление 29
Строения и техника 36
Общие 36
Союзников 40
Советов 50
Стратегия 59
Тактика 60
Описание миссий 63
Союзники 63
Советы 72
Маленькие хитрости 81

Warwind 84
Интерфейс игровой среды 86
Управление кампанией 91
Боевой экран 93
Управление войсками, все пиктограммы 96
Кто есть кто и что есть что? 108
Параметры подразделений 108
Подразделения, строения и магия 111
Tha'Roon 112
Obblinox 118
Eaggra 123
Shama'Li 128
Особенности построения техники 133
Описание фауны планеты Yavaun 135
Описание миссий и тактические советы 137
Tha'Roon 137
Obblinox 147
Eaggra 155
Shama'Li 163
Общие тактические советы 173
Несколько секретных кодов 177
Карты миссий 178
Eaggra 178
Obblinox 179
Shama'Li 180
Tha'Roon 181

Genewars 182
Что есть что, и кто есть кто? 184
Специалисты 184
Строения 185
Существа 189
Растения 194
Главное меню 195
Игровой процесс 197
Формирование команды 197
Высадка на планету 198
Управление, игровой экран 199
Виды курсора 202
Основание колонии 203
Получение ресурсов 203
Строительство объектов 204
Модификация, ремонт и снос здания 204
Выращивание и переработка растений 206
Сбор деревьев и трупов существ 207
Изучение новых видов существ 208
Производство существ в генетических устройствах 209
Использование следопыта-дрессировщика 210
Обнаружение и создание гибридов 211
Менторы и различные проявления их деятельности 211
Ведение боевых действий 214
Тактика на раннем этапе игры. 214
Тактика на позднем этапе игры. 216
Шаг за шагом к победе (прохождение миссий) 217
Ключи для запуска программы 230
Специальные коды 231

Z 232
Главное меню 234
Подразделения 234
Строения 237
Создание подразделений и их ремонт 238
Проведение одного сражения 239
Информация в игре. Меню. Игровой экран 239
Управление подразделением в бою 242
Компьютерный интеллект в Z. Пути противостояния 244
Заключение 244
А вдруг поможет (Советы) 245
Сквозь огонь сражений (Прохождение миссий) 247
Карты миссий 259

Master of Magic 261
Основное меню 264
Настройка игры 266
Выбор колдуна 267
Выбор магии 268
Звания 269
Выбор заклинаний 271
Выбор расы 271
Управление 272
Основной игровой экран 272
Рельеф 274
Полезные ископаемые 275
Строения 275
Ноды 276
Дороги 276
Города 276
Экран города 277
Список зданий и программ 282
Управление unita'ми 291
Меню основного экрана 294
Game 294
Spells 296
Armies 297
Cities 299
Magic 300
Общение с противниками 300
Управление расходом маны 304
Алхимия (золото в ману и наоборот) 306
Info 306
Plane 308
Войска (units) 308
Экран unit'а, его характеристики 309
Виды unit'ов 312
Список героев 314
Сражения 321
Расы 325
Расы Аркана 326
Расы Миррана 335
Общие способности unit'ов 340
Способности героев 345
Магия 346
Магия Аркана 347
Магия природы (зеленая) 349

Верховная Магия (синяя) 354
Магия Хаоса (красная) 360
Магия Жизни (белая) 365
Магия Смерти (черная) 371
Монстры 376
Таблицы 377
Описания 382
Монстры Аркана 382
Монстры Хаоса 382
Монстры Смерти 384
Монстры Природы 387
Монстры Верховной Магии 389
Советы 391
Новички тоже хотят выигрывать 391
Полезные комбинации 394
Немного экономики 395
Немного стратегии 396
Трюки 398
Multiplay 398
Приложения 399

Offensive 401

Игры-имитаторы 407

F-22 Lightning-2 414
Основное меню 419
Детальное описание системы меню 420
Игра 427
Оборудование кабины 427
Управление истребителем 433
Типы самолетов 437
Глава для начинающих пилотов 441
Описание миссий 444
Тренировочные миссии 444
Кампания 1 447
Кампания 2 453
Кампания 3 457
Кампания 4 461
Сводная таблица клавиш управления 464

Cara o Battletech 466

Mechwarrior II 488
Основное меню 490
Внутри базы 491
Конфигурация звезды 493
Лаборатория по конструированию роботов 494
Части роботов и принципы проектирования 495
Оружейные системы роботов 501
Модели роботов 507
Вид из кабины 512
Инструкция по эксплуатации робота 514
Система связи и управления напарниками 523
Тренировочные миссии 525
Боевые миссии 528
Клан Сокола 529
Клан Волка 540
Полезные советы 552
Приложения 554
Секретные коды 557
Сводная таблица управления 559

Netmech 561
Начало игры 563
Модели роботов 568
Описание задач миссий 569
Клановые сценарии 570
Сценарии “мясорубки” 571

Mechwarrior II: Ghost Bear Legacy 574
Начало игры 576
Боевой тренажер 577
Компьютер запуска миссий 577
Вид из кабины и управление 578
Управление мышью 579
Описание вооружения 579
Немного о новых видах вооружения и защиты 584
Описание моделей роботов 585
Описание миссий 590
Общая стратегия ведения боя 607
Некоторые возможности по “облегчению жизни” пилотам роботов 607
Секретные коды 608

MechWarrior II: Mercenaries 609
Начало игры 610
Немедленная битва (Instant Action) 612
Командир наемников 613
Контракты 613
Персонал 615
Оборудование 616
Финансы 616
Сборочно-ремонтные мастерсткие 618
Оружейная лавка 618
Робототехнический завод 619
Конфигурация робота 620
Переоснастка и ремонт 622
Сгруппировать оружие 622
Космопорт. Начало миссии 623
Брифинг/Дебрифинг 624
Вид из кабины 626
Вооружение 627
Управление, связь с напарниками 630
Описание моделей роботов 630
Наемник 636
Описание миссий 637
Сетевая игра 656
Командные миссии 659
Индивидуальные миссии 661
Приложения 665
Секретные коды 665
Особенности настройки клавиатуры 666

Thunderhawk FireStorm 2 667
Начало игры 668
Приборная панель 669
Управление полетом вертолета и оружием 670
Вооружение 671
Наземные противники 673
Цели на воде 673
Наземные объекты 674
Воздушные цели 675
Миссии 676
Полезные советы 682
Сводная таблица управления 684

Savage 685

Подписано в печать 25.09.97. Формат 84x108 $^{1}/_{16}$. Тираж 10 000 экз.
Заказ № 1943.

Налоговая льгота — общероссийский классификатор продукции ОК-00-93, том 2;
953000 — книги, брошюры

ООО "Издательство АСТ-ЛТД". Лицензия В 175372 № 02254 от 03.02.97.
366720, РИ, г. Назрань, ул. Фабричная, 3
Наши электронные адреса: WWW.AST.RU.E-mail: AST@POSTMAN.RU

ЛУЧШИЕ КНИГИ
ДЛЯ ВСЕХ И КАЖДОГО

** Любителям "крутого" детектива – собрания сочинений*

Фридриха Незнанского, Эдуарда Тополя, Александры Марининой, Владимира Шитова, Виктора Пронина
и суперсериалы **Андрея Воронина** "Комбат" и "Слепой".

** Поклонникам любовного романа – произведения "королев" жанра:*

Дж. Макнот, Д. Линдсей, Б. Смолл, Дж. Коллинз, С. Браун, Б. Картленд – в книгах серий "Шарм", "Очарование", "Страсть", "Интрига".

** Полные собрания бестселлеров*
Стивена Кинга и Сидни Шелдона.

** Почитателям фантастики – серии*

"Век Дракона", "Звездный лабиринт", "Заклятые миры", "Координаты чудес", а также самое полное собрание произведений **братьев Стругацких.**

** Популярнейшие многотомные детские энциклопедии:*

"Всё обо всём", "Я познаю мир", "Всё обо всех".

** Замечательные детские книги из серий*

"Лучшие сказки мира", "Сказка-сказочка", "Мои любимые сказки".

** Школьникам и студентам – книги из серий*

"Справочник школьника", "Школа классики", "Справочник абитуриента", "250 "золотых" сочинений", "Все произведения школьной программы".

Богатый выбор учебников, словарей, справочников по решению задач, пособий для подготовки к экзаменам.
А также разнообразная энциклопедическая и прикладная литература на любой вкус.
Все эти и многие другие издания вы можете приобрести по почте, заказав

БЕСПЛАТНЫЙ КАТАЛОГ

по адресу: **107140, Москва, а/я 140. "Книги по почте".**

Москвичей и гостей столицы приглашаем посетить московские фирменные магазины издательства "АСТ" по адресам:
Каретный ряд, д. 5/10. Тел. 299-6584.
Арбат, д. 12. Тел. 291-6101.
Татарская, д. 14. Тел. 235-3406.

ФАНТОМ

- издательство АСТ
- компания ФАНТОМ
- Сергей Водолеев

представляют вашему вниманию

НОВУЮ КНИЖНУЮ СЕРИЮ

посвященную компьютерным играм

СУПЕР Энциклопедии PC:

Стратегии и Имитаторы

Приключенческие и Ролевые Игры

Взрывай и Жги

СУПЕР Энциклопедия 3DO

СУПЕР Энциклопедия Playstation

- самые подробные описания
- детальные решения сюжетов
- ответы на все загадки
- рекомендации по всем уровням, миссиям и заданиям
- самые полные наборы клавиш управления
- специальные коды и удивительные секреты
- масса полезных советов как играть и как выигрывать
- замечательный живой язык
- схемы и иллюстрации с забавными подписями
- рейтинги и технические требования

В серии выйдут описания всего наиболее интересного за всю историю игр!

Сделано профессионалами!
Оставайтесь с нами!

СКОРО - новый проект по **INTERNET**

ФАНТОМ
НОВЫЙ WWW-SITE КОМПАНИИ ФАНТОМ
★ интересные материалы о компьютерных играх, как обычных, так и сетевых
★ множество публикаций Фантома относительно INTERNET особенно его игровых и социальных аспектов
★ линки, сетевой жаргон, обзоры INTERNET
★ новости из сетевой и реальной жизни, новые концепции
WWW.COMSET.SPB.RU/VODOLEEV
★ форпост Экстропии – трансгуманистического движения во имя технологического прогресса
★ замечательная коллекция компьютерного, сетевого и американского юмора, выставка карикатур
★ материалы по кино, видео, фантастике, фэнтези, ролевым и настольным играм
★ виртуальные подарки, виртуальный Петербург
★ персональные странички интересных людей
★ много чего еще
сайт конструируется под руководством Сергея ВОДОЛЕЕВА
(812)528 4544 vodoleev@usa.net

ФАНТОМ
Срочно приглашаем авторов
из Санкт-Петербурга
желающих принять участие в создании книг, посвященных компьютерным играм
★ СУПЕР Энциклопедии IBM PC
★ СУПЕР Энциклопедии Playstation
★ СУПЕР Энциклопедии 3DO
а скоро... и других СУПЕР Энциклопедий
а так же серии книг об INTERNET
Если Вы хорошо знаете игры и умеете писать - попробуйте!
Работа как на дому, так и в офисе, как на Вашей, так и на нашей технике
Телефон: (812) 528 4544
E-mail: vodoleev@usa.net
WWW–site: www.comset.spb.ru/vodoleev

ФАНТОМ

компания «Фантом» и Сергей Водолеев

ПРОФЕССИОНАЛЫ В МИРЕ ИГР

что мы можем:

- *лучшие книги по компьютерным играм - только высшее качество!*
- *регулярные публикации в десятках компьютерных и других периодических изданий*
- *первая в России настольная фэнтези-игра «Магический Меч»*
- *опыт в создании телепередач*
- *множество интересных проектов*
- *мы занимаемся играми с самого их рождения!*

что мы предлагаем:

- *готовы сотрудничать с периодическими изданиями в плане подготовки качественных материалов*
- *интересные идеи для создания компьютерных и настольных игр*
- *всегда готовы побеседовать на интересные темы*

Телефон: **(812) 528 4544**
Web-страница: **http://www.comset.spb.ru/vodoleev**
E-mail: **phantom.company@usa.net**

НОБЭЛ
ПОРТАТИВНЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ

Прямые поставки из Америки

- *Портативные компьютеры ведущих фирм мира и периферия к ним*
- *Сотовые телефоны системы **GSM** и **Delta Telecom***
- *Игровые приставки: SEGA Mega Jet, SEGA Nomad, Goldstar 3DO Panasonic 3DO, SEGA Saturn, SONY Playstation, Nintendo 64*
- *Аксессуары для игровых приставок, игры с русско-язычными описаниями, прокат дисков для 3DO*

Москва:
ст. м. Китай-Город,
Лубянский пр., д.23
(095) 925 3571, (095) 921 2108

С-Петербург:
ст. м. Горьковская
Б. Монетная ул., д.18
(812) 325 1533, (812) 325 1534

(095) 158-5386, 943-9293, 943-9290
м. Сокол, Ленинградский пр-т, 80/2, подъезд «М-Бит»
E-Mail: azazello@online.ru, azazello@mpcclub.msk.su
BBS/FTP: 201-5115, 201-4339 (24 часа, 28800)
«Мультимедиа-дайджест» - смотрите на
Russia-on-line: http://www.online.ru

Micro Video DC1 & DC2

Идеальное решение для цифрового нелинейного монтажа видео на PC. Ввод/вывод PAL, 30 кадров в секунду, 60 полей - с качеством S-Video. Лучшее соотношение цена/качество. Сделано в Германии

Matrox Millenium 3D

Этот графический акселератор получил уже более 100 наград. Лучший продукт 1995 года: от 2 до 8 Мб WRAM, 1600x1200x32 bit, поддержка 3D и MPEG Windows 95/NT. Для профессионалов в графике... и играх!

Gravis Ultrasound PnP PRO

Лучшая звуковая плата для вашего PC Уникальные возможности и аудиохарактеристики. Поддержка большинства звуковых форматов в играх и Windows 95. Оптимизирована для работы в Internet!

TB Tropez Plus PnP

Профессиональная звуковая плата, которую ждали многие. 4Мб ROM + 12 Мб RAM. Yamaha эффект процессор. Полная аппаратная совместимомть с SB Pro (OPL-3) и General MIDI (MPU-401)

Компьютеры CLR Infinity

Да! Это действительно компьютеры экстра-класса, которые могут все. На их базе мы интергрируем графические и видеостанции, профессиональные музыкальные студии, виртуальные комплексы и игровые системы

Simul Eyes VR

Новая разработка американской фирмы Crystal Eyes: трехмерные очки виртуальной реальности Simul Eyes VR! Высочайшее качество изображения. Посмотреть их вы сможете во всех лучших салонах Москвы. Цена $179

Logitech Wingman Extreme

Имея такого партнера, как Wingman Extreme, вы с легкостью можете выбрать максимальный уровень сложности в любой игре. Wing Commander IV и U.S.Navy Fighters - настоящие асы знают, как там надо летать... Совместим с ThrustMaster и Windows 95!

Advanced Gravis & CH Products

Джойстики и игровые манипуляторы этих фирм пользуются неизменной популярностью у геймеров. Зарекомендовавшая себя надежность и эргономичность этих изделий не имеет себе равных

Мультимедиа Клуб

предлагает широчайший ассортимент компьютерного и мультимедиа-оборудования. Здесь вы найдете ответы на вопросы: Каким должен быть домашний компьютер? Как создать персональную музыкальную, графическую или видеостудию? Что такое Виртуальная реальность и Интернет?
У нас и у наших партнеров всегда можно найти самые последние новинки в области мультимедиа и получить необходимые консультации.

Звуковые платы
AudioTrix Pro 44Voices
Ultrasound PnP PRO
TB Maui (Roland/GM)
TB Tahiti(16/18 bit,-69dB)
TB Pinnacle(20 bit,-100dB)
TB TBS-2000 PnP
TB Tropez/PLUS PnP
SB AWE32/SB32/SB16
Ensoniq SoundScape/Elite
Yamaha DBX50/SW60/SW20
DigiDesign AudioMedia III
Digital CardD PLUS, I/o Card
AdB Multiwave Pro/18
AWM Summit/Apex/Summit ST

Цифровое видео и фото
Miro DC1+Digital Video Board
Miro DC20 Digital S-Video
Miro Video Mouse VCR Control
Perception PVR Professional
Kodak DC620 Professional
Kodak DC40/DC50 Zoom
FAST AV Master/FPS-60

Акустические системы
в т.ч. микрофоны, наушники
Sony Speakers (все модели)
Labtec LCS Series (все модели)
Jazz Hipster (все модели)
Yamaha MST-10/15/20 DSP
Yamaha MSW-10 Subwoofer
Altec Lansing Series
Tannoy Hi-End мониторы
Усилители Hafer (USA)

CD-ROM & CDR системы
Sony 88+8XI, ATAPI
Goldstar 6/8Xi Series, EIDE
Panasonic 6/8Xi Series, EIDE
Aztech 6/8Xi Series, EIDE
Plextor 8X ProSeries, SCSI-2
NEC Deluxe LCD Series, SCSI-2
Yamaha CDR-100/102, SCSI-2
Sony Spressa CDR,2X, SCSI-2
CDR Disks (2-8X, Gold)
программное обеспечение

Графические платы
Diamond Stealth 64/3D Series
Diamond 3D Edge/MVP модули
Tseng ET-6000 Series
Matrox MGA Media-XL MPEG
Matrox MGA Millenium 3D
Matrox MGA 2/4/6 WRAM
Number 9 Imagine 128 II
Glint 3D ProSeries

Мониторы
Sony Trinitron Series
ViewSonic Series

Контроллеры
Gravis Thunderbird Joystick
Gravis GriP Pack/GamePad
Gravis Firebird/Firebird II
Gravis Analog/Pro Joystick
Gravis Phoenix System
Logitech Gamepad/Cordless
Logitech Mouses (все модели)
Logitech Wingman/Extreme
ThrustMaster (все модели)
CH Products (все модели)

Фиксированный тариф
Выезд специалистов
для подключения
и консультаций
Индивидуальная работа
с каждым пользователем
Электронная почта
и множество телеконференций
Скорость передачи
данных до 33600 бит/сек
Лицензионный
Microsoft Internet Explorer
подготовленный для дозвонки и работы
с узлом "Компьютерные Сети"
Подключение и регистрация
пользователей в режиме On-line
Подробное
руководство пользователя
карманного формата,
понятное даже для новичков
Многоканальный телефон
поддержки пользователей
"Горячая" E-mail линия
Размещение рекламы
на нашем сервере
и собственных
страничках
клиентов

КОМПЬЮТЕРНЫЕ СЕТИ
ИНТЕРНЕТ ПРОВАЙДЕР
наш многоканальный телефон (812) 325 95 75
WWW: http://www.comset.spb.ru

Во втором томе СУПЕРЭнциклопедии PC:
Стратегии и Имитаторы

- все стратегические суперхиты последнего времени:
  Krash, Kill aNd Destroy
  Blood & Magic
  Heroes of Might and Magic II
  M.A.X
- описание Magic the Gathering - компьютерной реализации американской культовой карточной боевой системы. Присоединяйтесь к миллионам игроков!!!
- легендарная сага космических сражений
  Wing Commander III
  Wing Commander IV
  Privateer II
- взгляд на настоящую классику - **Jones** и **Conqueror 1086 A.D.**
- как всегда, высочайшее качество материалов

СУПЕРЭнциклопедия
максимум удовольствия от игры

ФАНТОМ

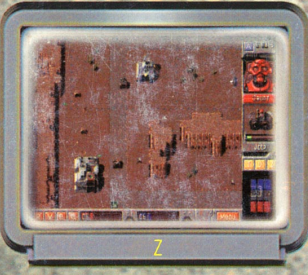
Оставайтесь с нами!

MW2: MERCENARIES

F22: LIGHTING II

TS FIREHAWK 2

RED ALERT


Z

WARWIND

GENEWARS

MASTER OF MAGIC

OFFENSIVE

F22: Lightning II
GeneWars
Master of Magic
MechWarrior II
MechWarrior II: GBL
MechWarrior II:
Mercenaries
MechWarrior II: NetMech
Offensive
Red Alert
Savage
ThunderStorm Firehawk 2
Warwind
Z